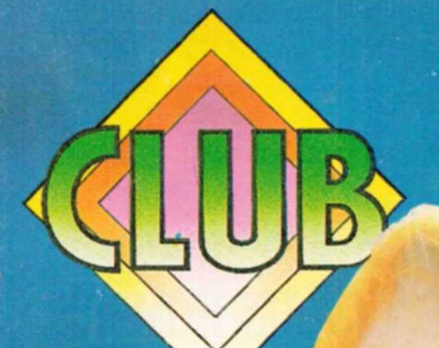
AÑO 2 No.4
PRECIO N$8.00 M.N.
ISSN 0188-7610

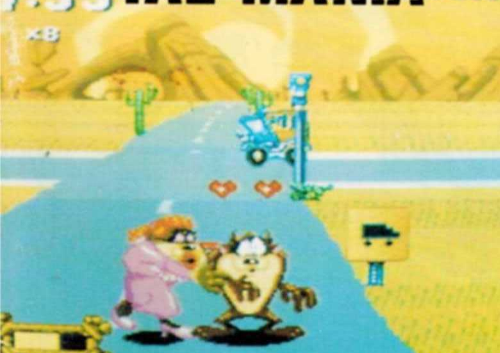




UNA NUEVA ERA EN VIDEOJUEGOS

STARFOX

CONOCE EL NUEVO TAZ-MANIA



A TODA VELOCIDAD



MAS PAGINAS Y POSTER GIGANTE

CURSOS NINTENSIVOS DE:

MEGA MAN 5

SUPER MARIO LAND 2

TINY TOON -BUSTER BUSTS LOOSE-

ENTREVISTA CON EL DR. CARLOS DE LA TEJA, NEUROLOGO PEDIATRA

JERRY SPRING

VIVE LAS MAS INCREIBLES Y PELIGROSAS AVENTURAS EN EL OESTE, CON UN HOMBRE IMPLACABLE QUE NACIO PARA HACER JUSTICIA.

ACCION...

PELIGRO...

EMOCION...

¡BUSCALO EN TU PUESTO DE PERIODICOS Y EN AUTOSERVICIOS!



¡LAS MEJORES HISTORIETAS!

EDITORIAL

La pregunta que más insistentemente hemos recibido a últimas fechas en la redacción de Club Nintendo tiene un toque de alarma injustificada: ¿los videojuegos causan epilepsia?

Decimos que la alarma es injustificada porque algunos medios de comunicación dieron a conocer esta noticia... pero les faltó ser más claros y dar la información de una forma más completa.

La epilepsia es una enfermedad que sufre un bajo porcentaje de la población. Dentro de estos enfermos hay un porcentaje aún menor que experimentan una epilepsia muy rara conocida como epilepsia fotosensible cuyos ataques son causados por destellos de luz, ya sea de fuentes naturales al ver los reflejos del sol sobre el mar, por ejemplo, y artificiales causados, principalmente, por ver televisión antes que por jugar videojuegos.

Si quieres conocer un poco más sobre este tema, lee en este número un reportaje especial.





Looniversidad ACME, un clásico



El Show en el Corral Calamidad



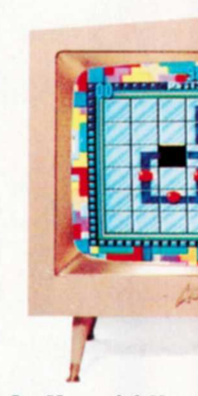
Mansión Embrujada al Anochecer



El Reto del Peso Misterioso



Campeonato de Squash de Peluso



La Hora del Ham

TU NO ENCONTRARAS EST
EN TU PROGRAMA

¡Esto es porque sólo están en tu Super NES™ ! Oíste bien, 11 nuevecitas aventuras de Buster, tan reales que pensarás que estás jugando una caricatura de verdad. Todos tus personajes favoritos están aquí: Babs Bunny, el Pato Plucky, el Demonio Dizzy, Max Montana y gazillones de caricaturas extras. Cada una, lista para poner a prueba su nueva patada de remolino y su trancazo loco, mientras se escurre a través de las 6 escenas y 5 subjuegos llenos de trampas truculentas, mega misterios y yunques "apachurraconejos" cortesía de la Compañía de Yunques ACME.


Fútbol Looniversitario en el Canal Deportivo ACME


El Especial de la Comedia de Buster en el cielo


Opera Espacial (¡muy loco para ser Televisado!)


riento Hamton


En Búsca de: Tus Frenéticos Amigos


Go-go bingo del Pato Plucky

OS CAPITULOS TINY TOONS CION DE TV.

¡Guau! qué bueno que esta cosa sólo está en tu Super NES. La televisión no esta lista para algo tan gráfico.







TINY TOON ADVENTURES, personajes, nombres y todo lo relacionado son Marcas Registradas de Warner Bros. © 1993 Konami® es una marca registrada de Konami Co. Ltd. Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System ®, Super NES™ y los sellos oficiales son Marcas Registradas de Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. © 1993 Konami . Todos los derechos reservados.



POSTER GIGANTE EN PAGINAS CENTRALES

CLUB NINTENDO
Año II No. 4 Abril 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

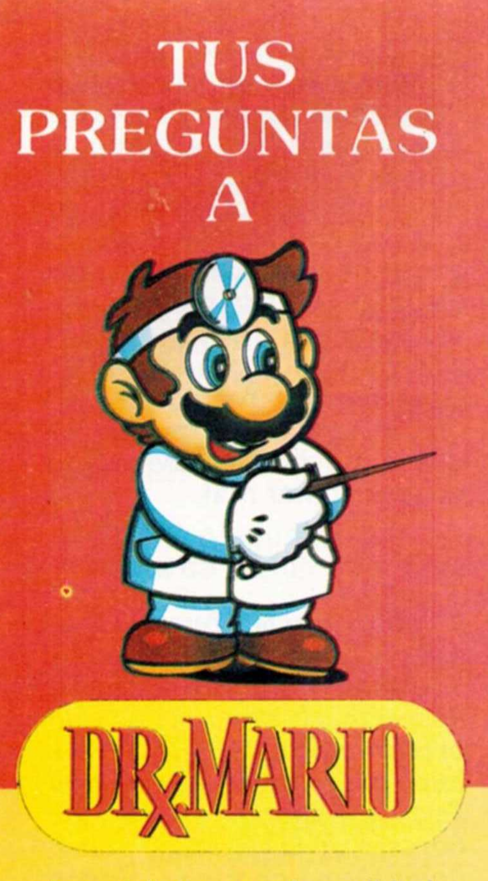
Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1993 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO



Los felicito por la calidad e información de la revista; sin embargo creo que se han olvidado de los que no podemos con la habilidad pero si nos agradan los "aburridos" (para algunos) juegos de ingenio. En casos concretos Lolo 1 dieron todos los passwords y en Lolo 2 mencionaron los passwords de cuartos difíciles PRO-A, PRO-B, PRO-C, PRO-D, cuando ni siquiera los han terminado.



José Luis Ramírez
Alex Ramírez
Ricardo Bedwell

Pues pusimos a Axy a trabajar y aunque no fue fácil logró los 4 últimos cuartos de Lolo2 para publicarlos. Hasta donde sabemos es la primera vez que se publican estos finales. Échale un ojito a la sección de Mariados.

◆

Por qué en la caja de Street Fighter II el tiempo está en 99 y ya le bajaron toda la energía a Ken peleando con Blanka.

Jesus Antonio Muñoz Paz
CD. ALTAMIRANO, TAMAULIPAS

Como en muchos otros casos se trata de un juego prototipo.

◆

Quiero decirles que como no reciben muchas cartas de Aguascalientes no dejen de mandar esta revista a nuestro estado porque estoy seguro que muchos la compran pero no mandan muchas cartas y quisiera que pusieran más información de NES. Saludos.

Emiliano Arriaga Silva
AGUASCALIENTES, AGS.

La revista se distribuye a todo México y hemos aumentado la circulación para que todos los lectores la tengan.

◆

Me gusta mucho su revista y espero que nunca cambie. Quiero pedirles tips de Mega Man 5, un juego que está muy padre.

Maritza Rosales B.
HDA. OJO DE AGUA, MEXICO

Aquí está un Curso Nintensivo del juego que tanto nos han pedido; por otro lado creemos que la revista sí va a cambiar... pero para mejorar como ustedes los lectores desean.

◆

Necesito su ayuda. Fui a una tienda de Nintendo dispuesta a comprar el cartucho para Game Boy: Alleyway. Deberían haber visto mi cara cuando me dijeron que ya no lo fabrican. Quisiera que me ayudaran con mi caso.
Atentamente,
Niña que quiere jugar Alleyway

Raquel Ontiveros
MEXICO, D.F.

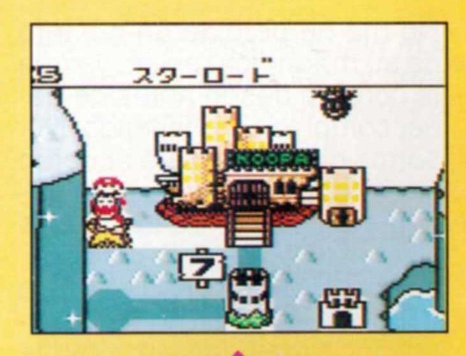
Este título es un clásico sin lugar a dudas. En tu carta te ves realmente desesperada por jugarlo pero nosotros no pudimos conseguírtelo. Si alguno de los lectores nos dice que lo tiene te comunicaremos con él como un caso especial pues aunque nos han pedido establecer una sección para intercambiar títulos, no podemos hacerlo en la revista.

◆

Quiero hacer unas preguntas que me tienen mariado.
¿Por qué salen algunos trucos en cartuchos americanos y no salen en cartuchos japoneses y viceversa? El dragón de Super Mario Bros. ¿se llama Bowser o se llama Koopa, pues en la revista 1 y 3 ustedes utilizan estos 2 términos indistintamente?

Manuel Medina González
GUADALAJARA, JAL.

Respecto a tu primera pregunta los fabricantes a veces cambian su programación entre los juegos para el mercado japonés y americano, incluso hay juegos como Ninja Gaiden III que en su versión japonesa usan password y en la americana no. Sobre el nombre del principal enemigo de Mario la respuesta va muy ligada a la anterior. En América es Bowser; Koopa, como nos lo dijo su creador Shigeru Miyamoto, es su nombre en Japón.



◆

Quisiera que me respondieran si los CES (Consumer Electronic Shows) son abiertos a todo público o solamente pueden asistir representan-

tes de las revistas y de compañías relacionadas con electrónica.

Guadalupe López Uscanga
MARTINEZ DE LA TORRE, VER.

Ya va a ser un año, en el próximo CES de Chicago, que el Show se abrió al público aunque un sólo día (el último domingo) Los 3 primeros días sólo es para compradores, distribuidores, proveedores, mercadólogos y la industria editorial relacionada con la electrónica.



◆

Es mi primera carta y quiero decirles que el amor es como el videojuego: no hay edad para ello, porque mi Papá y mi Mamá se la pasan jugando Super Mario Bros. 3

Anibal Flores G
GOMEZ PALACIO, DURANGO.

Estamos de acuerdo contigo. Sólo que no nos dijiste si tú los castigas sin jugar cuando no han cumplido sus obligaciones.

◆

No me he perdido un número de su magnífica revista ya que la compro desde antes de haber comprado mi Nintendo. Nosotros no estamos de acuerdo en que ya no publiquen récords de juegos de los cuales ya dieron Cursos Nintensivos, nos parece mala onda ya que nosotros nos hemos esforzado por terminarlos y aunque ustedes publiquen rutas y armas, nosotros pensamos si es la mejor manera o si hay otra más sencilla como pasó con nuestro amigo lector ADA (Revista 11 pág.39) para acabar con Shredder más fácil. Nosotros descubrimos que en el nivel 11 de Battletoads, la habilidad no es la única forma de pasarlo. Sólo hay que ir poniendo pausa en cada esquina de la pista. Compruébenlo. Aunque no publiquen esta carta estoy seguro que muchos lectores estarán de acuerdo porque a nosotros los videojugadores nos gusta que nos tomen en cuenta, ya que nos da aliento para seguir conquistando videojuegos.

CARLOS SIL Y U. G. R.
ZUMPANGO, MEX.

Aunque no pudimos publicar tu carta el mes pasado, ya te habrás dado cuenta que nos convenciste. Esta revista es de los videojugadores como ustedes.

◆

A nosotros los videojugadores nos hacía falta algo como Club Nintendo y sólo quiero preguntar de qué nacionalidad son Axy y Spot.

Zabdiel Preciado Mejía
QUERETARO, QRO.

Made in México... con mucho orgullo.

◆

Hace tiempo quiero preguntarles ¿por qué en la portada 1 y 3 de Club Nintendo Mario tiene la ropa de diferente color?

CARLOS CARRASCO SANCHEZ.
ESTADO DE MEXICO

Es que cuando hicimos la revista 1 y 3 nos sobraba mucha pintura roja, pero ya hemos comprado mucha azul para respetar el color original.



◆

Tengo unas aclaraciones que hacerles en las respuestas del cuestionario. En la pregunta 13 dicen que hay 2 maneras de vencer a Bowser aunque también con flor de fuego, claro que necesitas muchos más disparos. Y en la pregunta 22 el sound test no explicaron si se referían si en la revista o en cualquier otro medio. Espero que lo tengan en cuenta, ya que a muchos lectores se lo pueden tomar mal.

Arthur CUM

Muchas gracias pues la respuesta 13 no la sabíamos; 2 y 3 formas la dimos por buena. Respecto a la pregunta 22 sólo preguntamos "Dónde se publicó por primera vez el Sound Test de Super C" no en qué número de la revista. De cualquier forma no fue en ningún caso decisivo para otorgar los 20 premios y la interventora de la Secretaría de Gobernación así lo certificó.

◆

¿Que Capcom no puede hacer nada contra las empresas que piratean al Street Fighter II y crean juegos pésimos como Master Fighter III o Mario Fighter con gráficos de quinta?
Por otra parte me gustaría que me dijeran si algunos de los personajes de los videojuegos son inspirados en personajes reales, ya que, por ejemplo Ryu se utiliza en Street Fighter II, Ninja Gaiden, Art of Fighting, etc.
Su amigo:

Israel Llanos Roman
TEHUACAN, PUEBLA

Los juegos a los que te refieres están copiados en países donde no existen derechos de autor (por ejemplo Taiwan) -y al parecer tampoco les preocupa en lo más mínimo el control de calidad- El éxito de Street Fighter II fue lo bien

equilibrado del poder de cada personaje, sin embargo en viles copias como los "Alfas" y cosas de esas en Arcadia, piensan que ponerle demasiados Sonic Booms simultáneos a Guile es muy divertido aunque el personaje se haga invencible ¿qué chiste tiene? Ryu es una palabra china que significa: Dragón (el personaje que mencionas del juego Art of Fighting se llama RYO, no RYU).

◆

Quisiera preguntar por qué muchas de las fotos de Street Fighter II que publican en la revista son de Super Famicom (versión japonesa de Super NES)

Edgar Noyola Reyes.
MEXICO, D.F.

Muchísimos lectores observadores nos lo han preguntado. Efectivamente nosotros tenemos, además del Super NES, Super Famicom, porque nuestros contactos en Japón nos consiguen los cartuchos japoneses en cuanto salen allá para hablar de los juegos con más anticipación, aunque no hay ninguna otra diferencia importante más que el cambio de nombres de M. Bison, Vega y Balrog por las razones que ya publicamos.

◆

Vi en la ciudad de Chihuahua a un muchacho que no sé qué apretó, que al comenzar el juego de Street Fighter II empezó a oprimir todos los botones y la pantalla era idéntica a la del Champion Edition.

Carlos Sarmiento Salas.
DELICIAS, CHIHUAHUA

Hay algunos videojugadores que todavía no saben esa clave que publicamos en julio de 1992 por eso te la repetimos. Al iniciar el juego, mientras empieza la música que acompaña al logotipo de Capcom, debes apretar en el control 1 la secuencia ABAJO, R, ARRIBA, L, Y, B. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido peculiar y segundos después la pantalla se pondrá azul. Esperamos que ya no sea esto un secreto para nadie.

◆

¿La revista Nintendo Power está asociada con ustedes?

Adrian Castillo Martínez
MERIDA, YUCATAN

No exactamente. Nosotros hacemos Club Nintendo de acuerdo al mercado de nuestro país. Somos revistas hermanas, pero cada quien va por su cuenta. En nuestro encuentro en el CES acordamos en que nos mandarán secretos de su sección Clasified Information. Ellos nos pidieron nuestros dibujos y música de Mario Paint de nuestros números 12 y 13.

◆

Por favor no pongan Cursos Nintensivos de R.P.G. ya que le quitan la emoción al juego como en Zelda III. Uno no se resiste a ver la revista.

Alberto Velasco.
LOS MOCHIS, SINALOA

Lo que pasa es que recibimos muchísimas cartas pidiéndonos el Curso Nintensivo, pero precisamente por lo que tu nos dices, lo dividimos en 3 revistas. De todas formas hay muchas cosas más que descubrir.

◆

¿Por qué las fotos de Death Valley Rally salieron tan mal si los gráficos son tan buenos?

Luis Miguel Arreola
MORELIA, MICH.

Antes de que saliera a la venta este juego obtuvimos un videocassette y las fotos de una grabación no quedan igual que si son directas del juego.

◆

Les escribo esta carta porque quiero invitar a Axy y Spot y por supuesto a los lectores a que superen mi récord que hice en Mario Kart en el Bowser Castle 1 (en Time Trial) que es de 1'46"48"'

Karina Imelda Tavares Avendaño
MEXICO, D.F.

Pues pusimos por esta vez a trabajar a Spot, quien nada más se la pasa jugando, a correr en Mario Kart y aquí está la foto de su récord. Tuvimos que distraerlo de sus obligaciones, pero valió la pena pues lo logró. Los lectores que también logren mejorar tu tiempo los incluiremos en Los Récords.



◆

Mi sección favorita es Dr. Mario. Yo opino que no deben dar las estrategias finales porque me parece más entretenido "usar la cabeza". Quisiera saber cuál es el récord de Axy o Spot en el Rainbow Road (Time Trial) de Super Mario Kart.

Mauro Alejandro Solis Miramontes
GUADALAJARA, JAL.

A los 2 les falta tiempo para jugar y especializarse en ciertos juegos. Spot es quien más ha jugado Mario Kart y, aunque tal vez pueda aún mejorar su tiempo, aquí está la foto con su récord. Quien lo mejore también va a Los Récords.



CURSO Nintensivo



BUSTS LOOSE!

¿Tienes ganas de vivir la aventura de tu vida?
Pues sólo es cuestión de darse una vuelta por la Looniversidad ACME, en compañía de Buster Bunny para deshacernos de demonios de Tazmania hambrientos, vivir una aventura en el Oeste, hacerla de héroe deportivo, rescatar princesas secuestradas, en fin, un día normal en ciudad ACME.

CONTROLANDO A BUSTER

Bueno, eso de controlando es literalmente porque ¿quién puede controlar a un conejo tan loco como éste?

Botón X ó Y: Patada.- Este es el ataque Standar de Buster; aunque la puedes hacer parado, lo mejor es que la hagas en combinación con el botón de salto ya que es más fácil de dominar. Cuando estás haciendo la patada, tienes valor de golpe en todo el cuerpo.











Botón B: Salto.- mientras más tiempo tengas presionado este botón más alto y largo será el salto de Buster. Si saltas mientras estés usando el Dash darás un salto más largo y podrás eliminar a los enemigos.





Botones L ó R: Dash.- Cuando presiones estos botones, Buster correrá hasta que la línea "Dash" (debajo de la energía) se acabe, cuando estás ejecutando este movimiento puedes subir por las paredes o si haces el control hacia abajo te barrerás eliminando a los enemigos que encuentres a tu paso.





Y los ya clásicos Items.







Dodos

Plata.- Recuperan tu línea de Dash al máximo
Oro.- Te dan unos segundos de invisibilidad
Cristal.- Eliminan a los enemigos en pantalla

Zanahorias

Plata.- Recupera tu energía en una unidad
Oro.- Con este trofeo recuperas toda tu energía
Cristal.- Un corazón contenedor es agregado a tu línea de vida







Otros

Mini Buster.- Una vida

Estrellas.- Al juntar 100 obtienes una vida

Bienvenidos a:

(o lo que es lo mismo: Bonus Rounds)



Al finalizar cada escena tu tendrás derecho a girar la ruleta de Wheels 'o' Game parar entrar a 5 diferentes escenas de Bonus que son:



Furrball's Championship Squash.- para poder ganar una vida, Peluso debe golpear la pelota 15 veces seguidas, ocasionalmente se cruzarán 3 personajes que si son golpeados te darán diferentes bonus.



Da una vida.

Detiene el tiempo durante unos segundos.





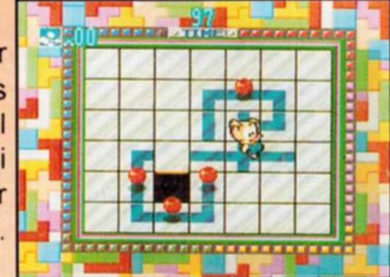
Reduce la velocidad de la pelota.

Cada vez que golpees la pelota aumentará la velocidad, trata de que no se vaya a las orillas.





Hungry boy Hamton.- Para obtener vidas aquí, debes hacer que Hamton coma todas las manzanas, así que debes acomodar todas las líneas mediante el cuadro negro, el cual se mueve a la inversa que la orden que le das en el control, si quieres que Hamton avance más rápido sólo presiona cualquier botón.





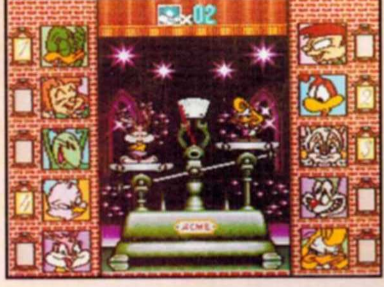
Bab´s, find your friends.- Muchos de los amigos de Babsy son prisioneros de Elvyra; tu misión es liberarlos a todos sin ser tocado por Elvyra, Arnold o Dizzy; por cada amigo que rescates recibirás una vida y si los rescatas a todos recibirás otra vida extra.





Plucky Duck's Go-go Bingo.- Aquí tienes 8 oportunidades de escoger una pelotita con la cara de los personajes que están en el tablero de Bingo; por cada línea que hagas, ya sea vertical, horizontal o diagonal obtendrás una vida.





Mystery Weight Challenge.- Debes escoger el orden en el que quieras acomodar a los 5 personajes que te dan para competir contra los de la computadora, por cada personaje que gane obtendrás una vida, y si le ganas a la máquina en personajes ganadores obtendrás una vida más.



VAMOS A EMPEZAR

ESCENA 1-1

Observa muy bien las puertas de arriba de los lockers, teniendo cuidado cuando salten ratones; recuerda que cuando estás dando la patada tienes valor de golpe en todo el cuerpo.



ESCENA 1-2

Para saltar por los espacios utiliza dash y salta cuando aparezca el letrero amarillo de Jump; también trata de estar muy atento de estos avisos cuando vayas subiendo y cuando avances hacia la izquierda.

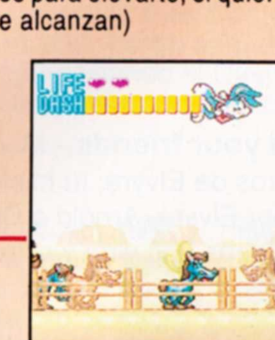


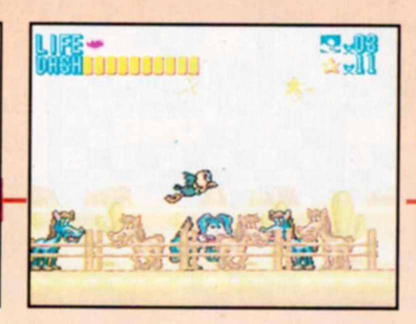




ESCENA 2-1

Cuando llegues al edificio de este mapa, marca Dash desde la parte alta de las pacas y brinca para subir por un costado del edificio, arriba encontrarás un contenedor. Si eres lo suficientemente arriesgado para tomar las estrellas, sólo espera a que te pateen los caballos azules para elevarte; si quieres evitar a los buitres sólo agáchate (aún sobre los caballos no te alcanzan)

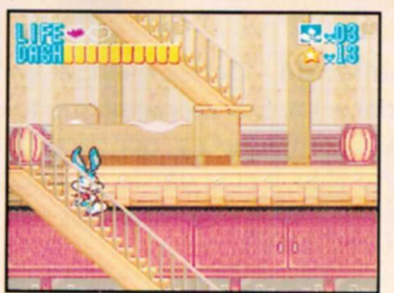




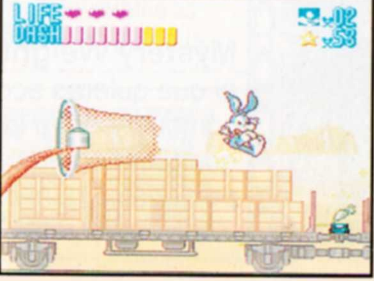
ESCENA 2-2

Para esquivar los barriles hay 2 formas sencillas: pasarte caminando sin detenerte y la segunda es pateándolos. Con esta última técnica haces un truco sin utilidad pero chistoso: primero patea el barril, dándole la espalda a la escalera y cuando logres el contacto haz el control hacia la izquierda y Buster subirá las escaleras haciendo el "Moonwalk" (caminando de espaldas).

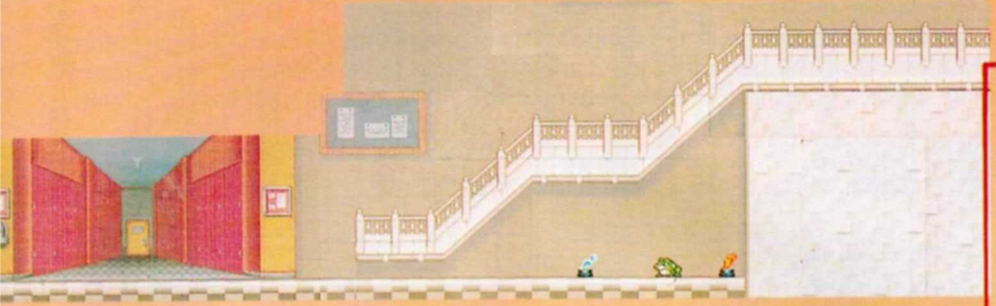








En estos puntos aparecerán unas redes, si eres capturado por ellas presiona L ó R para escapar.



ESCENA 1-4

Para poner fuera de combate a Arnold, debes patearlo 4 veces, trata de evitar que te alumbre para que no corra antes de golpearlo por primera vez.





Cuando salgas del cuarto corre por la pared de la derecha y encontrarás una zanahoria de oro; si sigues subiendo, encontrarás un cuarto secreto en donde indica la 2a. foto, ahí hallarás una vida.



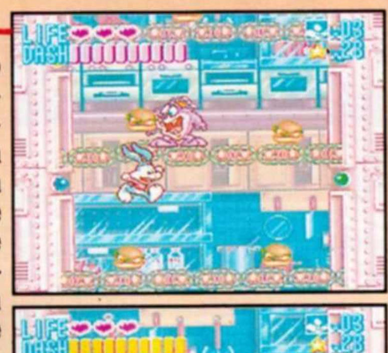


ESCENA 1-3

Aprovecha las paredes y los libreros para escalar y llegar a la salida del nivel que se encuentra en la parte superior del 3er. librero, no olvides pisar el botón del piso para que se mueva el librero y obtengas un contenedor.

JEFE

Dizzy como buen demonio de Tazmania se encuentra hambriento y ha decidido asaltar la cafetería de la Looniversidad. Para detenerlo le tenemos que dar de comer hasta que se llene. Golpea los alimentos que estén en la barra superior para que caigan en su boca; cuando comience a destruir todo, sólo colócate dentro de una puerta para evitar que te dé; checa en el mapa los focos que están encima de cada puerta, ya que son los que se conectan entre sí.

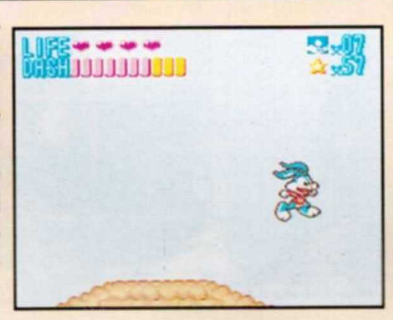


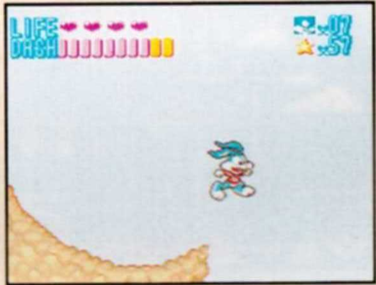


A.- Esta es la parte más difícil de la escena, trata de seguir los pasos que te damos.

1.-Inmediatamente que aparezca el aviso de Dash, oprime L ó R; cuando veas las estrellas, salta.

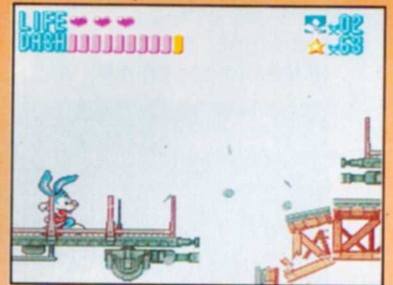
2.-En el siguiente bloque verás un descenso, inmediatamente después de tomar el segundo Do-do, salta, al caer. (sólo debes seguirte corriendo).

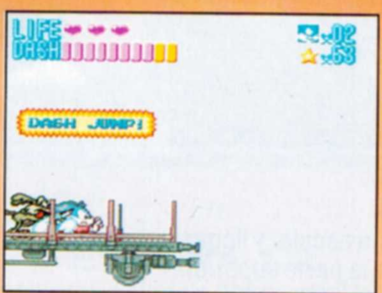


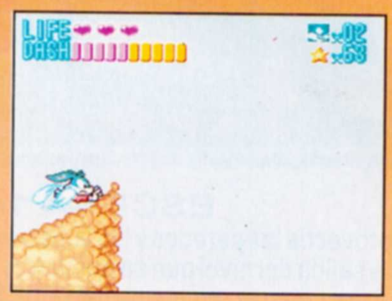


3.-Después, cuando llegues a la parte más alta del siguiente bloque, vuelve a saltar (después de tomar el segundo Do-do de Plata).

Ya de regreso en el tren, se empezará a destruir el puente, ponte donde indica la primera foto, y cuando veas aparecer el otro vagón presiona Dash e inmediatamente salta, eso es en los 2 primeros; en el tercero espera a que pasen Bipi y el Coyote calamidad para hacerlo, aunque ahora en lugar de llegar a otro vagón llegarás a un bloque y tendrás que descender y saltar al último.







ESCENA 2-3



¡Ten cuidado!, si estos enemigos te pegan y estás a la orilla izquierda, el scroll te alcanzará y perderás una vida.

Busca una zanahoria de plata aquí.



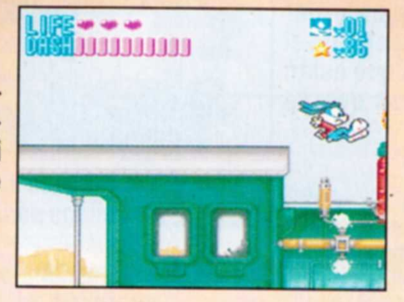
Para pasar a los siguientes vagones, debes saltar unas maderas, pero ten cuidado con la séptima que saldrá más rápido que las demás.

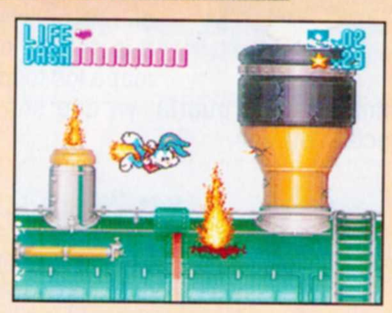
A Arnold lo puedes golpear desde antes que aparezca en pantalla.

Si te vas por arriba del vagón de pasajeros obtendrás una zanahoria de oro.



1.-Destruye estas chimeneas, puedes empezar a patearles desde antes que aparezcan en pantalla para ganar tiempo; si estás ejecutando la patada, el fuego que arroja la última chimenea no te dañará.

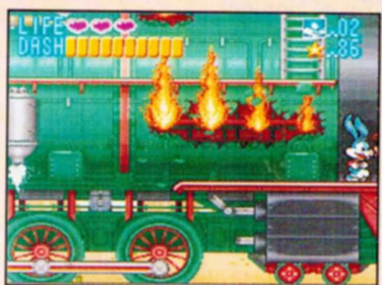




2.-Es más fácil que te pases cuando no esté arrojando vapor a intentar destruirlo.



3.-Avanza lo más que puedas para evitar que el fuego te alcance.





LOS RECORDS

SNOW BROS JR. G. B.
CARLOS ELOIR ANDRADE G.
TETRIS G. B.
ERICK ALFONSO GARCIA MAZON
ARKANOID
RODRIGO LOPEZ AVILA
ADVENTURE ISLAND I
RODRIGO LOPEZ AVILA
ADVENTURE ISLAND III
ISMAEL ALFARO Q.
FERNANDO OJEDA R.
RUBEN RAMIREZ M.
ACT RAISER
JAVIER TREJO FELICI
BUGS BUNNY B. B.
ISMAEL ALFARO Q.
BATMAN II (RETURN OF THE JOKER)
ISMAEL ALFARO Q.
BATTLETOADS
JULIO CESAR GAVIÑO G.
RODRIGO LOPEZ AVILA
BART'S NIGHTMARE
FERNANDO OJEDA R.
OMAR GALICIA G.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
BAD NEWS BASE BALL
ISMAEL ALFARO Q.
BULLS VS. BLAZERS.
JOSE Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
CONTRA
ISMAEL ALFARO Q.
CRISTALIS
OSCAR RODRIGO ALVAREZ R.
CONTRA III
FERNANDO OJEDA R.
CAPITAN AMERICA
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
CASTLEVANIA III
JULIO CESAR GAVIÑO G.
CASTLEVANIA I
OMAR GALICIA G.
RUBEN RAMIREZ M.
JOSE LUIS SALAZAR
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE ANGEL ALARCON R.
CRASH'N THE BOYS
RODRIGO DIEZ GARGARI
DEATH VALLEY RALLY
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
LIZZARD
DOUBLE DRAGON I
OMAR GALICIA G.
RUBEN RAMIREZ M.
JOSE LUIS SALAZAR
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
JOSE ANGEL ALARCON R.
DOUBLE DRAGON III
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
DUCK TALES
OMAR GALICIA G.
RUBEN RAMIREZ M.
JOSE LUIS SALAZAR
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL
CARLOS JAVIER CASTRO ESQUIVEL
AGUSTIN MIRANDA KUANG
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
DYNO WARS
OSCAR RODRIGO ALVAREZ R.
FLINTSTONES
OMAR GALICIA G.
RUBEN RAMIREZ M.
JOSE LUIS SALAZAR
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
JOSE ANGEL ALARCON R.
AGUSTIN MIRANDA KUANG
ISMAEL ALFARO Q.
FINAL FANTASY II
RODRIGO DIEZ GARGARI
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
ALEJANDRO VAZQUEZ LOPEZ P.
GREMLINS II
MELESIO ESTRELLA R.
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
JOSE ANGEL ALARCON R.
FERNANDO OJEDA R.
GOONIES II
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
JOSE OMAR GUADARRAMA HERNANDEZ
BENJAMIN URRUTIA HERNANDEZ
GOAL !
WALTHER NOE URBINA G.
JAVIER TREJO FELICI
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA

CARLOS MADRAZO P.
GUERRILLA WAR
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA
HOOK
RODRIGO DIEZ GARGARI
JOHN MADDEN FOOTBALL
RODRIGO DIEZ GARGARI
JOE & MAC
GUILLERMO GUZMAN A.
JACKAL
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
ISMAEL ALFARO Q.
KINGS OF THE BEACH
SERGIO ALFONSO R. BRAUNSCHWEIGER
LEGENDARY WINGS
FRANCISCO J ROBLES REVELES Y EDUARDO
LOLO III
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
MEGA MAN I
JULIO CESAR GAVIÑO G.
JAVIER LEZAMA
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ
MEGA MAN II
JULIO CESAR GAVIÑO G.
FERNANDO OJEDA R.
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ
MEGA MAN III
ISMAEL ALFARO Q.
FERNANDO OJEDA R.
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ
MEGA MAN IV
JULIO CESAR GAVIÑOG.
GUILLERMO GUZMAN A.
PABLO JARED SALDAÑA GALLEGOS
MEGA MAN V
ARQUIMIDES VAZQUEZ LONGINO
JULIO CESAR GAVIÑO G.
MYSTICAL NINJA
RODRIGO DIEZ GARGARI
MAGICAL QUEST STARRING M. M.
WALTHER NOE URBINA G.
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
CARLOS MADRAZO P.
MELISSA FLORES PARRA
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
MAGIC SWORD
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOZA DE LOS MONTEROS
NARC
JULIO CESAR GAVIÑO G.
OUT OF THIS WORLD
RODRIGO DIEZ GARGARI
PILOTWINGS
HECTOR AMMON GARCIA P.
GABRIEL ESPINOSA DE LOS MONTEROS
POW
SERGIO ESPADAS G.
POWER BLADE
RICARDO J. ARMENTA OMAÑA
PLAY ACTION FOOTBALL
HOLGUER LIRA MEDINA
PIT FIGHTER
RODRIGO LOPEZ AVILA
PRINCE OF PERSIA
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
ROBOCOP II
FRANCISCO J. ROBLES REVELES Y EDUARDO
ROBOCOP I
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
RODRIGO LOPEZ AVILA
ROBOCOP III
FERNANDO OJEDA R.
ROCKETEER
RODRIGO DIEZ GARGARI
ISMAEL ALFARO Q.
RAD RACER
CARLOS SIL
ROLLER GAMES
VICTOR ROSALES
FRACISCO J. ROBLES REVELES Y EDUARDO
RESCUE RANGERS
JAVIER LEZAMA
JULIO EDUARDO AUDEVEZ
MELISSA FLORES PARRA
STREET FIGHTER II
SERGIO RODRIGUEZ GUTIERREZ
JOSE ANGEL ALARCON
JOSE EDMUNDO GONZALEZ H.
FERNANDO OJEDA R.
VINICIO E. MORENO CAMPOS
JAVIER LEZAMA
JOSE MARIANO VELAZQUEZ C.
MARIO ALBERTO GOMEZ CABALLERO
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
GUILLERMO GUZMAN A.
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
JOSE OMAR GUADARRAMA H.
LIZZARD
SUPER MARIO WORLD
OSCAR RUIZ LOPEZ

JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
GUILLERMO GUZMAN A.
SUPER MARIO BROS III
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
ISMAEL ALFARO Q.
AGUSTIN MIRANDA KUANG
GULLERMO GUZMAN A.
SUPER MARIO BROS I
ISMAEL ALFARO Q.
JAVIER RUIZ GARCIA
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL
CRISTHIAN LECUONA BARRIOS
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
JOSE OMAR GUADADRAMA HERNANDEZ
SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE
LIZZARD
SUPER ADVENTURE ISLAND
RODRIGO DIEZ GARGARI
SUPER SPIKE V'BALL
RICARDO RESENDIZ D.
OSCAR RODRIGO ALVAREZ R.
SUPER GHOULS & GHOSTS
ALEJANDRO LOPEZ VAZQUEZ P
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
SNOW BROS
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ C
SUPER STAR WARS
RODRIGO DIEZ GARGARI
JAVIER TREJO FELICI
SHINOBI
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
SUPER DOUBLE DRAGON
MARCO POLO RODRIGUEZ BASALDUA
GABINO GARCIA RODRIGUEZ
SNOOPY'S SILLY SPORTS.
JAVIER RUIZ GARCIA
SUPER BOWLING
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
TMNT II
ISMAEL ALFARO Q.
ALAIN MORE MACEDA
OSCAR ORTIZ VILLAR
WALTHER NOE URBINA G.
ISRAEL A. MORALES RODRIGUEZ
TMNT III
CARLOS SIL Y U.G.R.
JULIO CESAR GAVIÑO G.
ISMAEL ALFARO Q.
SERGIO RODRIGUEZ GUTIRREZ
JAVIER RUIZ GARCIA
FRANCISCO AMIN REVELES A.
JESUS Y RAFAEL MEDINA RUIZ
TMNT IV
JOSE LUIS SALAZAR
RUBEN RAMIREZ M.
RICARDO GUTIRREZ TREVIÑO
WALTHER NOE URBINA G.
JOSE MARIANO VELAZQUEZ C.
RAFAEL YAIR SANCHEZ LARA
TINY TOONS
ISMAEL ALFARO Q.
FERANDO OJEDA R.
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA
JONATHAN E ISRAEL OSORIO H.
JOSE OMAR GUADARRAMA HERNANDEZ
TOP GEAR
JOSE MARIANO VELAZQUEZ C.
TETRIS
LUZ MARIA GAMA
TOTAL RECALL
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
TECMO BOWL
CESAR O. GARCIA CORTES
TALE SPIN
VICTOR MANUEL NUÑES GUZMAN
ISMAEL ALFARO Q.
THE GUARDIAN LEGEND
ERICK EGREN CAMPOS G.
TOM & JERRY
JOSE M. Y CARLOS X. CASTRO ESQUIVEL
THUNDER SPIRITS
RODRIGO DIEZ GARGARI
TKO CHAMPION SHIP BOXING
RODRIGO DIEZ GARGARI
TURBO RACING (AL UNSER JR.)
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL
TOTALLY RAD
JULIO EDUARDO FLORES AUDEVEZ
WILLOW
OSCAR RODRIGO ALVAREZ TORRES
WHOMP EM
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
YO NOID
DAMIAN A. CORTES GARCIA
ISMAEL ALFARO Q.
ZELDA III
JESUS Y RAFAEL ALDANA RUIZ
GABRIEL A. ESPINOSA DE LOS MONTEROS
JORGE OCTAVIO VIRUES DELGADILLO
FRANCISCO J. ROBLES REVELES
ZELDA II
ERICK EGREN CAMPOS G.

SALON DE LA FAMA

T. M. N. T.
GUILLERMO GUZMAN A.
(24'17")

RESPONDIMOS A:

HECTOR A. SAUCEDO PASTRANA
JESUS RAMON VIRAMONTES C.
GUILLERMO BENUMEA LEYVA
RICARDO MEDRANO CADENA
JULIAN PEDROZA SOTO
ALVARO DOMINGUEZ LARA
AGUSTIN PEREZ CUATEPOTZO
PABLO J. FELIX REYES
PABLO CAREAGA C.
FRANCISCO L. MORIN BETANCOURT
ROGELIO OMAR HERNANDEZ SOTO
RIGOBERTO VALERA DOMINGUEZ
RICARDO E. GARCIA NATERAS
CARLOS EDUARDO ARREDONDO G.
FERNANDO LARA LAGUNES
HECTOR HURTADO CASTELLANOS
JORGE TELLO CORREA
EMIL GUILEBALDO VON ROTH RECHY
JUAN CARLOS HERRERO LOPEZ
JULIO EDUARDO BOJORQUEZ ROJAS
HUGO GABRIEL GONZALEZ GALVAN
JONATHAN ISAAC ARRATIA BELLA
ALEJANDRO AUDEVES GAMBA
NEVIP ISRAEL JIMENEZ FERNANDEZ
RAMON ARGÜELLES G.
JORGE LOPEZ LOPEZ
CAMILO ALVAREZ C.
ALEJANDRO BANNISTER PEREZ
MARGARITO, LIZZARD, WHAMMY
OMAR JOSE PERALTA SOTO
MAURO A. SOLIS MIRAMONTES
ISMAEL ALFARO Q.
MAURICIO BORJA CORTES
GUILLERMO GALICIA MORENO
JESUS HERNENDEZ LOPEZ
JOSE ROBERTO SERRANO C.
ALEJANDRO IBARRA VELAZQUEZ
ARISBE MAYRAREL CADENA P.
ALEJANDRO CALDERON IBARRA
JUAN OLIVER FLORES IBARRA
JUAN GONZALEZ VALENCIA
ICAR SMITH C.

COLABORARON:

JULIO EDUARDO FLORES A.
RODRIGO DIEZ GARGARI
MANUEL ENRIQUE RAZO R.
ISRAEL VERDE VALADEZ
ALEJANDRO RAMIREZ SILVA
HECTOR C. MORENO
ALFONSO LOZANO GONZALEZ
PABLO JARED SALDAÑA GALLEGOS
JEBER MARTINEZ RIOS
GERARDO ABAD





NUESTRA STAR FOX PORTADA

Ahora que analizamos más a fondo a Star Fox, nos dimos cuenta de que por muchas y muy diferentes razones es el iniciador de una nueva generación de juegos que serán diseñados con el Chip SFX.
Sin duda alguna Star Fox es un juego con gráficas tan especiales por la perspectiva que maneja, que ningún sistema de videojuegos casero, en cartucho o CD, ha sacado algo parecido.
En cuanto a las arcadias son contadas las que manejan este tipo gráficas y no tienen la acción de Star Fox. Tal vez esto te parezca exageración pero ni con todas las fotos y comentarios que aparecen en este artículo te podrás dar cuenta realmente del avance que se logró en Star Fox gracias al Chip SFX. La sensación al jugarlo es totalmente nueva y excitante.
Star Fox no es un juego sólo para expertos; también los principiantes pueden disfrutar de él, ya que cuenta con 3 rutas con sus respectivos niveles de dificultad adecuados para cada tipo de jugador.
Muchos jugadores se desesperan con los juegos de naves porque en la gran mayoría de ellos eres eliminado de un solo disparo. A diferencia de estos juegos en Star Fox cuentas con un nivel de energía con lo que tienes más oportunidades. También cuenta con una escena especial en la que puedes practicar todos los movimientos y jugadas para dominar a placer tu nave. Por todo esto Star Fox debe estar en tu colección.
VIP... VIP... VIP... VIP... VIP...

Historia

Eres Fox McCloud, líder de varios mercenarios espaciales conocidos como "Silver Force", su misión es regresar la paz al sistema Lylat y salvar el planeta Corneria del diabólico emperador Andross; el escuadrón de McCloud está formado por Falco Lombardi, Pepy Hare and Slippy Toad, quienes son mandados a misiones para salvar al universo del mismo destino al que el tirano emperador Andross ha llevado al planeta Gallon.
La Nomeclatura que usaremos es la siguiente: H=Altura /W=Longitud /D=Profundidad.
En esta pantalla puedes seleccionar 4 tipos de orden en el control. También seleccionas Training o Game.

TRAINING

Aquí tienes que ir pasando por dentro de los aros.





Más adelante practicas tu puntería con pirámides que al dispararles las lanzas hacia adelante.

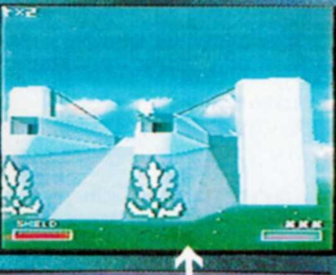


Utiliza la silueta de tu nave como guía para coordinarte con las otras naves.

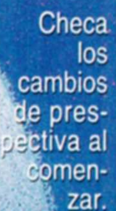


Empezaremos con la ruta del centro (Level 1).

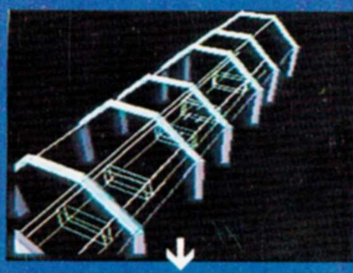
Al comenzar el juego seleccionas la ruta a seguir.

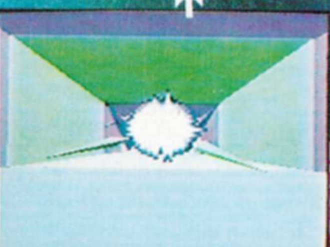


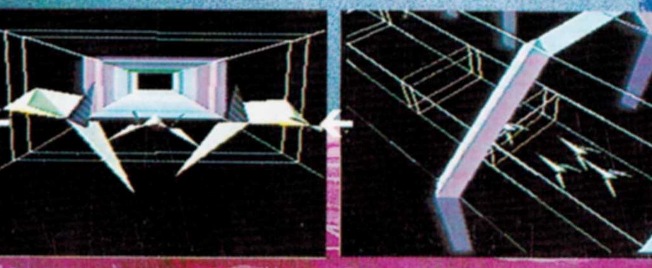


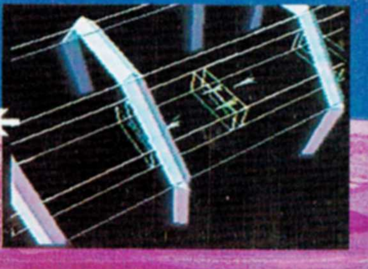


Checa los cambios de perspectiva al comenzar.









Nombre: Attack Carrier
Arma: Missile Blaster
Dimensiones: H-70 x W-160 x D-150





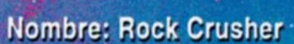



Aquí cambia la prespectiva para que tú controles una mira desde dentro de la nave.









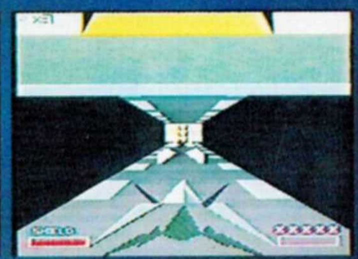
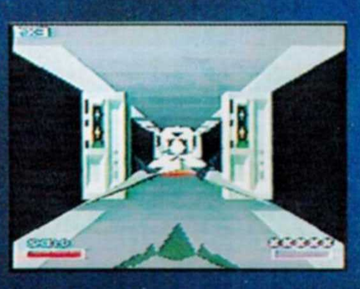
Nombre: Rock Crusher
Arma: Laser
Dimensiones: H-60 x W-86 x D-45

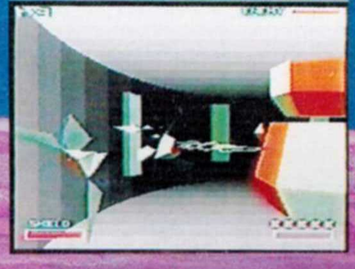











Nombre: Atomic Base
Arma: Laser
Dimensiones: H-600 x W-850 x D-1200





Nombre: Dancin Insector
Arma: Fire Blaster
Dimensiones: H-120 x W-87 x D-72









Nombre: Phantron
Arma: Laser
Dimensiones: H-25 X W-22 x D-31









Nombre: Phantron
Arma: Laser
Dimensiones:
H-25 X W-22 x D-31

Checa la secuencia antes de entrar con el último jefe.









Nombre:
Andross...
Arma:
Telekinesis
Dimensiones:
H-100 x W-80 x D-30

El juego cuenta con 2 Warps de los que te informaremos despues.







Al terminarlo aparecerá una lista con tu porcentaje de efectividad en cada escena.

STAGE 1 100%
STAGE 2 98%
STAGE 3 100%
STAGE 4 100%
STAGE 5 100%
STAGE 6 96%



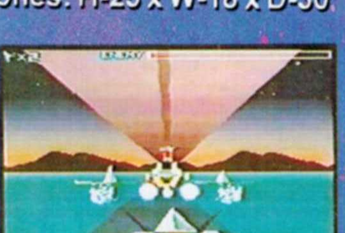
Ahora veremos un poco de la ruta de arriba (Level 2)



Nombre: Tock Crusher
Arma: Laser
Dimensiones:
H-60 x W-86 x D-45



Nombre: Pressor Hanger
Arma: Shadow Thruster
Dimensiones: H-25 x W-18 x D-30











Nombre: Plasma Hydra
Arma: Plasma Spewer
Dimensiones: H-96 x W-280 x D-55





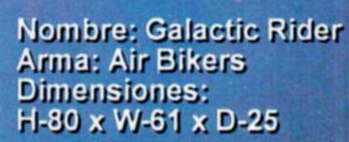






Nombre: Metal Smasher
Arma: Crush Attack
Dimensiones: H17 x W-20 x D-38

Nombre: Galactic Rider
Arma: Air Bikers
Dimensiones:
H-80 x W-61 x D-25





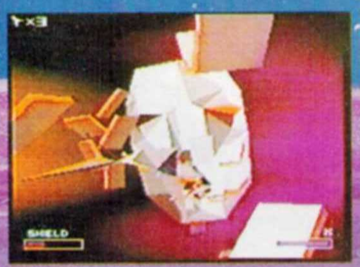








Nombre: Andross...
Arma: Telekinesis
Dimensiones: H-100 x W-80 x D-30











Por último veremos el principio de la ruta de abajo (Level 3)



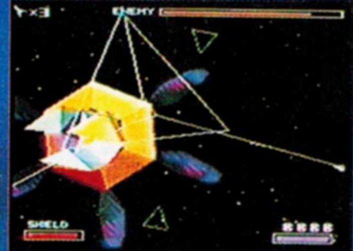




























EXECUTIVE PRODUCER
HIROSHI YAMAUCHI

ENGLISH SUPPORT
DAN OWSEN
TONY HARMAN
JON DEAN
IAN CROWTHER

JAPANESE SUPPORT
KEIZO KATO
TAKAO SHIMIZU
MASATO KIMURA
HAJIME YAJIMA
KENJI YAMAMOTO

PRODUCER
SHIGERU MIYAMOTO

PROGRAMMED BY
DYLAN CUTHBERT
GILES GODDARD
KRISTER WOMBELL

SUPER FX STAFF
JEZ SAN
BEN CHEESE
RICHARD CLUCAS
SATOSHI NISHIUMI
HIRONOBU KAKUI

MUSIC COMPOSER
HAJIME HIRASAWA

DIRECTOR
KATSUYA EGUCHI

SOFTWARE SUPPORT
YASUNARI NISHIDA
YASUHIRO KAWAGUCHI
SHIGEKI YAMASHIRO

3D SYSTEM
PETE WARNES
CARL GRAHAM

SHAPE DESIGNER
TSUYOSHI WATANABE

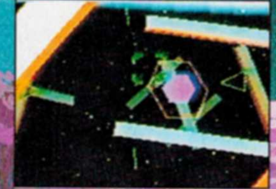
SOUND EFFECTS
KOJI KONDO

ASSISTED BY
ARGONAUT SOFTWARE

ASSISTANT DIRECTOR
YOICHI YAMADA

GRAPHIC DESIGNER
TAKAYA IMAMURA

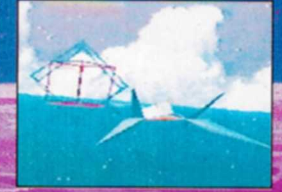
A diferencia de otros juegos de Nintendo en Star Fox interviene personal no japonés y no por eso se sale del estilo de los mejores juegos japoneses


Bomba


Vida Extra


Energía


Double Blaster


Shield



THE SIMPSONS: BART MEETS RADIOACTIVE MAN

Vuelve uno de los personajes favoritos de la televisión: Bart Simpson, esta vez es ayudado por su héroe de los Comics: "Radioactive Man"; así los 2 deben enfrentarse al "Dr. Brain-O the Magnificent" y sus secuaces, el Dr. Crab, Swamp Hag y Lava Man, ¡Ay, Caramba!

ITOCHU

Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

PANIC RESTAURANT

El malvado cocinero Hodove se ha apoderado de tu Restaurant comandando a un ejército de... ¡comida!, así que agarra tu sartén y enfréntate a extraños enemigos como pollos rostizados o zanahorias a lo largo de 6 niveles para llegar con Hodove y recuperar tu Restaurant.

MEGA MAN V

Una vez más 8 robots se dedican a causar el caos en la ciudad y secuestran al Dr. Light. El responsable no es el Dr. Wily, sino... ¡Proto Man!; esta vez Mega Man debe enfrentarse a su hermano pero primero debe eliminar a 8 maniáticos robots y obtener sus armas, otro gran hit dentro de la serie de Mega Man.

THE GREAT WALDO SEARCH

La gran búsqueda de Waldo continúa... ahora debes encontrar los pergaminos perdidos del brujo Whitebeard, en diferentes tipos de escenas; con el control 2 podrán ayudarte en la búsqueda; además hay escenas de bonus en donde podrás aumentar tu marcador.

LITTLE SAMSON

Ta Keed el brujo negro, ha soltado a sus criaturas por todo el reino para sembrar el terror. El rey decide recurrir a su única esperanza: Little Samson y sus 3 amigos quienes deben recorrer todo el reino para eliminar a los enemigos y así dirigirse al castillo de Ta Keed para la batalla final.



GOAL! 2

¿Quién dice que las secuelas no superan al original?, Goal! 2 es un juego de fútbol que tiene una gran cantidad de opciones, ahora la acción se ve en una perspectiva de 3/4 en lugar de ser vista por arriba, además podrás escoger entre más de 18 equipos internacionales, incluyendo a México, y para un mejor desempeño en ciertas ocasiones, tendrás perspectiva del campo entero.



S.O.R.T.E.O

El pasado martes 2 de febrero nos reunimos en las instalaciones de Editorial Samra, S.A. para hacer el sorteo de Aniversario de Club Nintendo que prometimos en nuestro número de diciembre de 1992.

Axy, **Spot** y nuestros editores **Gustavo Rodríguez M.** y **José Sierra** estuvieron ahí para hacer la calificación de las cartas sorteadas bajo la supervisión de la Interventora de Gobernación **María Teresa Huerta y Ramírez** y con la presencia del licenciado **Arturo Fuentes** de Editorial Samra, S. A. Como habías visto en el número 2, del año 2, fuimos flexibles en las respuestas del cuestionario; es decir que en las preguntas que tenían más de 2 juegos como respuesta, bastaba con que la mitad o más estuvieran correctas para dar como buena la contestación, como en el caso de las preguntas: 6, 7, 14 y 15

Había otras preguntas que si no tenías el juego, no pudiste rentarlo en videocentros o no te lo prestó algún cuate o ningún amigo tuyo sabía la respuesta, tenías que atinarle como en las preguntas 9,11,16,17,20 y 27; muchas más habían aparecido en números anteriores de la revista.

Llegaron más de 10,000 cuestionarios para el sorteo. Se eligieron 20 al azar y se procedió a calificarlas para comprobar que tuvieran al menos 20 aciertos. Los premios cayeron de la siguiente forma:

El Lic. Arturo Hernández y la Sra. María Teresa Huerta, eligiendo cuestionarios al azar.



La calificación de los cuestionarios.

CUADRO DE GANADORES

Aguascalientes, Ags.	Mario Muñoz Chaidez II
Chihuahua, Chih.	Eduardo González Morales
Cuatro en el D.F.	José Manuel Romo Ortega
	Luis Héctor Rosas Gamboa
	Danubio Bernal Zempoalteca
	Miguel Angel Martínez Mejía
Dos en el Edo. de México	J. Fernando González Mariscal
	Ambrocio Pardavell Marín
Dos en Guadalajara, Jal.	Guillermo Somellera Alvarez
	J. Fernando Ocegueda Luna
Mazatlán, Sin.	José Manuel Suárez Ulloa
Mérida, Yuc.	Alejandro Franco Inurreta
Monterrey, N.L.	Miguel Angel Soto Villegas
Oaxaca, Oax.	León F. Villavicencio Fernández
Puebla, Pue.	Manuel Palacios Morales
Querétaro, Qro.	Rodrigo D. Jiménez Caballero
Torreón, Coah.	Omar Rodríguez Villa.
Dos en Veracruz, Ver.	Rafael García Gómez
	Josué Infante Melchor
Jalapa, Ver.	Yazel Hernández Vicente

1 Lic. Arturo Fuentes
2 Manuel Palacios
3 J. Manuel Romo Ortega
4 Mario Ambrocio Pardavell
5 Yazel Hernández
6 Jorge Stone
7 Josué Infante



8 Lourdes Hernández
9 Danubio Bernal Z.
10 Luis Héctor Rosas
11 Miguel Angel Martínez
12 Gustavo Rodríguez
13 Fernando Gonzalez M.
14 José Sierra



Las clásicas palabras previas a una premiación.

Desafortunadamente 10 de los ganadores no pudieron acompañarnos por lo lejos de su residencia. El Lic. **Jorge Stone, Lourdes Hernández** de Nintendo, el Lic. **Arturo Hernández** de Editorial Samra, **Gustavo** y **José** de Club Nintendo hicieron entrega a los 10 ganadores presentes.

RODRIGO JIMENEZ (de Querétaro) sólo mandó un cuestionario. Su Papá le ayudó a contestar la pregunta de la Isla de Pascua que fue decisiva para cumplir con las 20 preguntas. 3 días antes del cierre del concurso llevaron el cuestionario al buzón de una farmacia pero como no había timbres se la dejaron al dependiente quien la llevó al correo. Sus cuates no le creían que había ganado.

MIGUEL ANGEL MARTINEZ (del D.F.) mandó 2 cuestionarios. Su hermano de 19 años le ayudó a contestar. El estudia la secundaria y tampoco sus compañeros le creían que había ganado, pero al ver esta nota ya no tendrán la menor duda. (Playera negra)

YAZEL HERNANDEZ (de Jalapa) El recibió la llamada telefónica avisándole que había ganado y creyó que se trataba de una broma. Mandó 2 cuestionarios y cuando vio las respuestas publicadas supo que tenía oportunidad. Comentó que la pregunta de Gradius III fue la más difícil.



Rodrigo Jiménez recibiendo sus premios.

AMBROCIO PARDAVELL (del Edo. de México) Mandó 6 cuestionarios y supo que sí tenía oportunidad de ganar aunque no por eso dejó de sorprenderse cuando se le avisó. A él le ayudó mucho tener toda la colección de Club Nintendo.

JOSUE INFANTE (de Veracruz) El había respondido 27 preguntas y como no sabía 3 no quería mandarlo, pero su Papá le quitó el único cuestionario que tenía y lo mandó. El tampoco tenía Super NES:

MANUEL PALACIOS (de Puebla) le dio tanta lata a su Mamá para que mandara sus 2 cuestionarios que casi al último día los puso ella en el correo. Su hermano de 11 años le ayudó a contestar. Sus compañeros en la Prepa no le iban a creer hasta verlo aquí.

JOSE FERNANDO GONZALEZ (del Edo. de México) No tenía Super NES. Pensó que sí tenía oportunidad de ser ganador. Tiene toda la colección de las revistas y fué uno de los 6 que contestaron correctamente el sound test de Super C.



Ni en la entrega de premios pudieron resistir la tentación de jugar.

DANUBIO BERNAL (del D.F.) No tenía Super NES. Un amigo le ayudó a contestar. Contestó la pregunta de Super C sabiendo que la tenía correcta pues siempre lee los instructivos, ya que lo considera muy importante. El mandó 2 participaciones.

LUIS H. ROSAS (del D.F.) Le ayudó su hermano José Gerardo quien ya ha salido en los récords. También contestó correctamente la pregunta de Super C pues revisó el manual.

JESUS MANUEL ROMO (del D.F.) El mandó 5 cuestionarios, ya que le pidió a sus cuates que no lo iban a mandar, las hojas de participación por lo cual en cuanto se supo ganador les dio las gracias.

Finalmente nuestra felicitación especial a **Yazel Hernández, Omar Rodríguez Villa** de Torreón y **Alejandro Franco Inurreta** de Yucatán por haber obtenido el mayor número de respuestas correctas.

INFORMACION CLASIFICADA

DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER



■ **Del Agente #206**

Stage Select/ Sound Test/ Invisivilidad

Si tienes problemas con este juego de combate espacial, te damos una clave para que puedas entrar a un menú donde además de tener el Sound Test, podrás escoger la misión en la que quieras volar, y podrás ponerle invisivilidad a tu nave. Al aparecer la pantalla de Start/Continue presiona en el control 1: B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A y Start, si lo hiciste correctamente, entrarás a la pantalla que te mencionamos.



Al aparecer esta pantalla, introduce el código.



Si lo hiciste bien entrarás a una pantalla donde además de escoger las misiones adelantadas...



puedes ser invisible.

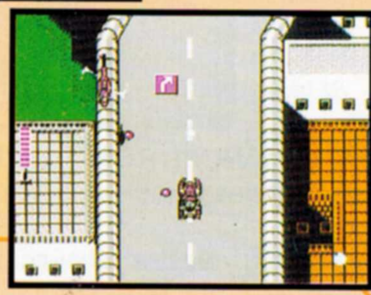
SUPER SPY HUNTER

NES

■ **Del Agente #646**

Sube tu Poder

Este es otro juego de intensa acción para el NES donde conforme vayas avanzando vas aumentando el poder de tu coche; cuando eres eliminado o empiezas no tienes mucho poder, pero con este código tu podrás aumentarle poder a tu coche. Para introducirlo cuando estés jugando pon pausa y presiona la siguiente secuencia: Arriba, arriba, B, derecha, derecha, B, Abajo, B Abajo, B, izquierda, izquierda, A. quita la pausa y verás tu coche con más poder, este código lo puedes utilizar las veces que quieras, pero no sirve cuando tu vehículo está convertido en lancha, helicóptero o estés luchando contra un jefe, si lo quieres poner cuando te elimina un jefe debes ser muy exacto con la pausa, ya que debe entrar cuando tu coche se vea "negro".



Asi podrás vencer más fácilmente a tus enemigos.



■ Del Agente #891 SNES

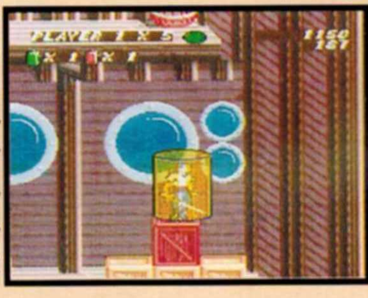
Bonus Rounds

Sküljagger es un juego que contiene una gran cantidad de escenas secretas donde puedes tomar diamantes verdes o de poder (rojos) aquí te mencionamos como sacar los Bonus Rounds de los Chapters 2 y 3.

ESCENA 2-1

Al principio de la escena, camina hacia la derecha y desciende por la primera escalera, después camina hacia la derecha otra vez y desciendes por la primera cuerda verde.

Cuando llegues hasta abajo, camina hacia la derecha y párate sobre la caja roja ahí haz el control hacia abajo una vez para que el personaje se agache y se pare rápidamente y después presiona el botón R.



ESCENA 2-2

Al principio de la escena, camina hacia la derecha y baja por la primera escalera, después avanza de nuevo a la derecha y desciende hasta el fondo por la cuerda verde.





Una vez que llegues al fondo camina hacia la izquierda, párate sobre la caja morada, brinca en ella 3 veces y después presiona L.

ESCENA 2-3

En esta escena avanza todo hacia la derecha hasta que llegues a la 3a. chimenea (la que indica la foto) una vez ahí presiona R.



ESCENA 3-1

Casi a la mitad de esta escena, encontrarás en el piso una roca y un coco, párate en medio de ellos y haz el control hacia abajo.





Casi al final de la escena encontrarás una estatua con una cereza enmedio; párate debajo y presiona arriba 6 veces para otra escena secreta.

ESCENA 3-2

Avanza en esta escena hasta que veas 2 pilares blancos, párate en el barril que está junto a ellos y dispara hacia la derecha 7 diamantes de poder.



ESCENA 3-3

Avanza hasta que veas un coco sobre un barril, párate a la derecha de ellos y haz dos veces el control hacia arriba.



■ Del Agente #415 SNES

Misión Final

Con este método, tú podrás obtener el password de la última misión desde la primera. Para hacerlo, al principio baja 2 pantallas y corre hacia la derecha, así te encontrarás con el guardia que te eliminará; espera a que aparezca el mensaje de "Press Button to Continue" y presiona Select y escoge la opción de password, apunta el password que te da la máquina y entonces resetea el SNES y apunta el password que te dio el juego, empezarás en la última misión con 120 minutos de sobra para intentar vencer a Jaffar.







■ Del Agente #603 NES

Código KONAMI

Vidas Extras

En este juego de combate aéreo el famoso código de Konami también funciona, pero en diferente forma. Cuando aparezca la pantalla del título presiona arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A, Start, si lo hiciste correctamente oirás un sonido y así, cuando estés jugando y logres 20,000 puntos la máquina te regalará 3 vidas, que serán muy útiles en misiones más avanzadas del juego.

■ Del Agente #592 NES

Level Warp

Smash TV es un juego de mucha acción para NES y SNES; la versión de NES tiene escondido un Level Warp que permitirá saltar los niveles difíciles. Para encontrar esta pantalla, primero ve a la pantalla de Mode Select y ahí después de haber escogido el número de jugadores presiona y mantén





en el control 2: Abajo y B, una vez hecho esto presiona Start en el control 1 y escoge el circuito al que desees avanzar.



■ Del Agente #101 NES

Passwords

Con estos 2 password que aquí te damos, tendrás la oportunidad de ir a pantallas especiales en este juego, los password son:

012345.- para entrar al sound test.

888888.- pantalla de créditos.

Para llegar a la pantalla de passwords, presiona Select en el título del juego.

TEMAS DE INTERES PARA LOS VIDEOJUGADORES

En el primer bimestre de 1993 se dio a conocer prácticamente en todos los medios de información de nuestro país una noticia sobre 3 casos de epilepsia en Gran Bretaña debido al uso de videojuegos. Por esta noticia empezaron a llegar muchas cartas de nuestros lectores pidiendo más información sobre el tema.

De inmediato empezamos a investigar y llegó a nuestras manos una carta de la Asociación Británica de Epilepsia (British Epilepsy Association), una de las organizaciones más importantes en la materia mundialmente, la cual dice que el temor, miedo y pánico a los videojuegos está fuera de lugar.

El Director Ejecutivo de esta Asociación, Sr. Tony O'Leary informó que de las personas epilépticamente activas en el Reino Unido el 5% (en su mayoría niños) padecen la epilepsia denominada epilepsia fotosensible. Este nombre se le da a una forma de epilepsia en la cual los ataques son provocados por destellos de luz. Las fuentes tanto naturales como artificiales pueden provocar ataques a estas personas pero la causa más común es, curiosamente, la televisión.

El Sr. O'Leary dice: "Aunque el riesgo es mínimo, los productores de videojuegos deberán asegurarse que la advertencia sea visible y clara. Los padres de niños con epilepsia fotosensible podrán decidir si efectúan la compra".

Es importante mencionar que los productos Nintendo y Super Nintendo cuentan desde hace tiempo con esta advertencia y como verás, por lo anterior, Game Boy no lo requiere ya que no emite ningún destello de luz, única causa por la cual este tipo de enfermos podrían ser afectados.

Seguimos leyendo y buscando artículos, encontramos que el Dr. Flores Rodríguez, Subdirector técnico del Instituto de Neurología de la Secretaría de Salud dice que aún no se ha dado un caso de epilepsia fotosensible atendido por el Instituto o que sus colegas hayan comentado.



Recientemente en Estados Unidos de Norteamérica varios hospitales han instalado Fun Centers, unidades con NES y SNES, como terapia para niños con diversas enfermedades; mediante un programa de la Fundación Starlight. Tal vez en México también podrían instalarse con ayuda de patrocinadores.

En la actualidad -dice el Dr. Teodoro Flores R.- con los medios electrónicos no me atrevería a calificar de dañinos a esta enfermedad, ya que la luz de la computadora o de los videojuegos es a través de una pantalla de televisión y tiene más de 4 décadas en nuestro país y no produce un destello de luz tan fuerte como para aflorar o alertar la epilepsia fotosensible. Los estroboscópicos de las discotheques, luces intermitentes y de grandes destellos o en múltiples movimientos o simplemente cuando vamos por la carretera al ver las luces reflejantes con otro coche en sentido opuesto, esos sí son verdaderos rayos a un cerebro **que esté lesionado** y en ese momento es cuando se pueden presentar síntomas de la epilepsia fotosensible.

Por otra parte el Dr. Sergio Córdova L. especialista en el Instituto Nacional de Neurología habló de que en el Instituto se realizan de 15 a 20 encefalogramas diariamente y no han detectado ninguna aparición de epilepsia fotosensible ni en menores ni mucho menos en adultos.

No conformes con lo anterior decidimos buscar a un especialista y entrevistarlo para obtener información de primera mano y fue así como llegamos con el Dr. Carlos de la Teja, Neurólogo Pediatra y qué mejor que incluir esta plática en El Control de las Celebridades.

el control de las Celebridades

El Dr. Carlos A. de la Teja Jhombenck es un reconocido Neurólogo Pediatra de la Ciudad de México. Decidimos acudir a él por ser especialista en Neurología Pediátrica y él amablemente accedió a nuestra entrevista.



Dr. Carlos A. de la Teja Jhombenck, Neurólogo Pediatra, quién mejor para darnos una versión oficial.

Gracias por acceder a nuestra entrevista, Doctor de la Teja. Seguramente ya se ha enterado lo que diversos medios han publicado en relación a los videojuegos y la epilepsia.

Considero muy importante lo que se ha sucitado sobre lo que producen los videojuegos en relación a que es causa de epilepsia por su uso.

En primer lugar la epilepsia tiene varias causas que la producen y que tiene diferentes manifestaciones tanto clínicas como paraclínicas. El hablar o afirmar que los videojuegos producen epilepsia por sí mismos a un individuo sano no es cierto.

Dentro de la clasificación de epilepsia está la epilepsia refleja y dentro de ésta la fotosensible. Esto se refiere a que son personas con epilepsia y que ante el estímulo necesario en intensidad y duración, se les provoca una manifestación clínica (un ataque por ejemplo) y electroencefalográficamente (a través de un estudio médico con aparatos especiales que registran reacciones cerebrales).

¿Qué es la epilepsia refleja?

Es la que se desencadena por estímulos sensoriales o sensitivos específicos: visuales, auditivos, somáticos (como dolores o piquetes en la piel) olfatorios, gustativos o visuales y constituyen el 1% de las epilepsias según Gastaut y Tassiniani publicaron en 1966. Muchos de estos individuos no padecen convulsiones a no ser bajo circunstancias desencadenantes específicas.

¿Qué es la epilepsia fotosensible?

Es la forma más frecuente de epilepsia refleja. No se sabe de la prevalecencia de la fotosensibilidad en la población en general.

En un estudio de Wadlington (1965) sólo 25 pacientes presentaron crisis inducidas por el estímulo luminoso en una población de 20,000 estudios de registro encefalográfico y 225 individuos con la enfermedad pero sin evidencia clínica de crisis; sin embargo Jeavens y Hardings (1975) encontró que en 460 pacientes fotosensibles. 332 presentaron crisis producidas por un estímulo luminoso del medio ambiente.

¿Los videojuegos causan epilepsia?

Definitivamente no. Jugar videojuegos puede llegar a provocar síntomas pero sólo a los enfermos de epilepsia fotosensible.

¿Hay edades para esta epilepsia fotosensible?

Sí. Habitualmente es entre los 6 y 15 años. Jeavens y Hardings encontró que el promedio de 460 personas estudiadas fue de 13 años y fue más frecuente en mujeres que en varones.

¿Cuáles estímulos visuales pueden provocar crisis en epilépticos fotosensibles?

Por ejemplo al ir en bicicleta la luz del sol que pasa por entre los árboles; la aparición repentina del sol; el reflejo del sol en el agua al ir nadando; la luz estroboscópica en las discotheques, la televisión, el parpadeo e incluso el movimiento de ojos al leer.

¿Cómo puedo saber si tengo esta enfermedad?

Por ser una enfermedad infantil, acudir con un neurólogo pediatra para que la diagnostique.

Si los niños y jóvenes no saben que tienen esta enfermedad ¿existe alguna precaución que puedan tomar?

Claro. No ver la televisión a menos de 3 metros, tener el cuarto iluminado completamente o incluso usar lentes polarizados.

Finalmente, Doctor. Si alguien es epiléptico ¿puede jugar videojuegos?

Depende del tipo de epilepsia. Si es epiléptico fotosensible recomiendo que la decisión se tome de acuerdo al dictamen emitido por el médico tratante.

A Club Nintendo nos llegan muchas cartas de nuestros lectores y, seguramente esta entrevista genere algunas preguntas más ¿podemos comprometerlo a ayudarnos a aclarar dudas de nuestros lectores?

Por supuesto. Ya sea de enfermos o sólo de lectores que deseen ampliar información, aquí estamos para servirles.

Para cualquier información adicional escríbenos a club Nintendo, Pestalozzi # 838 Col. Del Valle, C.P.03100 México, D.F. No olvides incluir tu dirección y teléfono.

LICENSED BY Nintendo

The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE

CAPCOM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Official Nintendo Seal of Quality

Mickey tiene un gran perroblema.

Mickey Mouse, Donald, Tribilín y Pluto se encontraban jugando pelota en el parque. Pluto va por la pelota que se voló -y desaparece! Mickey descubre que su fiel amigo ha sido "perrocuestrado" por el diabólico emperador Pedro el Malo. Con sus disfraces y poderes ¿Podrá Mickey sobrevivir a las cumbres y valles en su camino al Castillo de Pedro el Malo? El cuenta contigo para salvar a Pluto.



Mickey debe colgarse para escapar del buzzard gigante



Cuando la lava caliente los pies de Mickey, los picos podrían ser un problema



Con la ayuda de Tribilín, Mickey esta listo para escalar la Cumbre de Pedro.

C. Disney © Disney © 1992 CAPCOM USA, INC. Nintendo y Super Nintendo Entretainment System son marcas registradas de Ninendo of America, Inc.

CAPCOM®

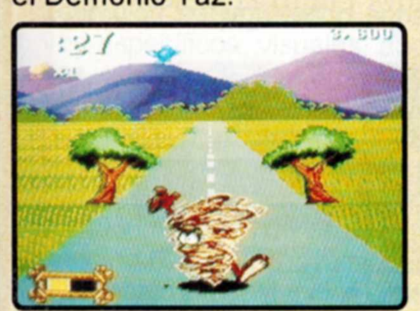


Aquel famoso personaje, de las caricaturas de Bugs Bunny y cuya única misión era destruirlo todo ahora tiene una caricatura en la que él es el estelar... y gracias a eso también estelariza un nuevo cartucho de Sunsoft para SNES; si no sabes de quién estamos hablando nos referimos a Taz, el demonio de Tazmania y su nuevo juego Taz-Mania.



Taz debe aprendera a no subestimar el valor y poder de este Pterodáctilo.

Después de su éxito con Death Valley Rally, Sunsoft introduce su tercer título con la licencia de los personajes de Warner Bros. y el siguiente en tener su propio juego es el Demonio Taz.



Cuando Taz se vuelve remolino puede causarle muy serios problemas a sus enemigos.



Aquí más vale una rápida y graciosa huída.

A pesar de tener ahora su propio show, Taz no pierde algunas viejas costumbres, como la de enfadarse mucho y pasársela comiendo todo el día; este último defecto lo lleva a buscar comida en los lugares más insospechados, ¿o que opinarías tú de alguien que se sale a cazar a cuanto pájaro Kiwi se cruce en su camino a lo largo de las autopistas de Tazmania?

Tal vez con todo lo que te hemos dicho tengas una idea equivocada de este juego; no, no es clásico de Aventuras "de lado", más bien Taz-Mania es un juego de carreras, y en lugar de un poderoso coche deportivo de 8 cilindros, manejamos a uno no menos poderoso y Anti-deportivo comelotodo de color café y de muy mal carácter.

Como en todo juego de carreras, debemos mantener una buena velocidad y además de cuidarnos de los camiones Marca Acme (sobra decirlo); Taz debe ir agarrando todos los pájaros Kiwi que encuentre en su camino o carnes, que para el caso son lo mismo.

Pero no creas que no encuentras enemigos en tu camino, ya que aparecen personajes de la caricatura como Didgeri Dingo, Bull, Axl Gator y la terrible She Devil que busca a Taz para lo peor que le puede pasar al demonio: el matrimonio.



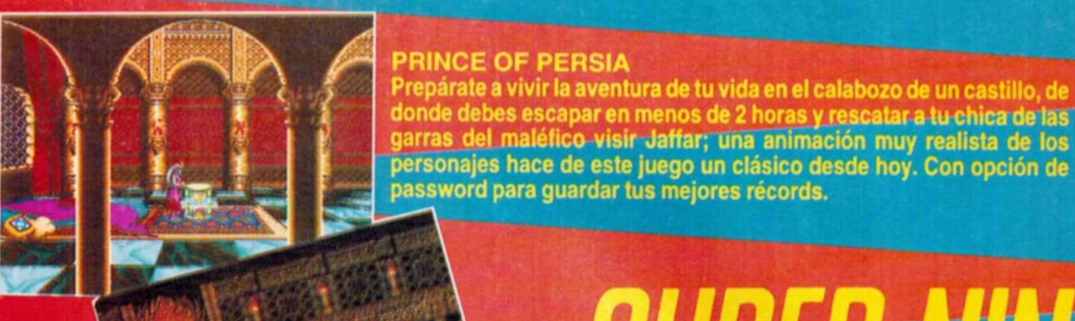
¡Hey! manos fuera de mi vista, si no te deshaces de ese personaje tu visión será interrumpida.

En fin, te podemos decir que Taz es una buena mezcla de gráficos tipo caricatura y buenos efectos de escala; quizás una temática un poco rara para algunos, pero eso no le quita que sea un juego muy interesante a lo largo de los 5 niveles que lo conforman.



Bueno, al fin todo héroe necesita de tiempo para descansar ¿o no?


CLUB
Nintendo®
CYBERNATOR™
CYBERNATOR™ ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI®



PRINCE OF PERSIA

Prepárate a vivir la aventura de tu vida en el calabozo de un castillo, de donde debes escapar en menos de 2 horas y rescatar a tu chica de las garras del maléfico visir Jaffar; una animación muy realista de los personajes hace de este juego un clásico desde hoy. Con opción de password para guardar tus mejores récords.



Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana

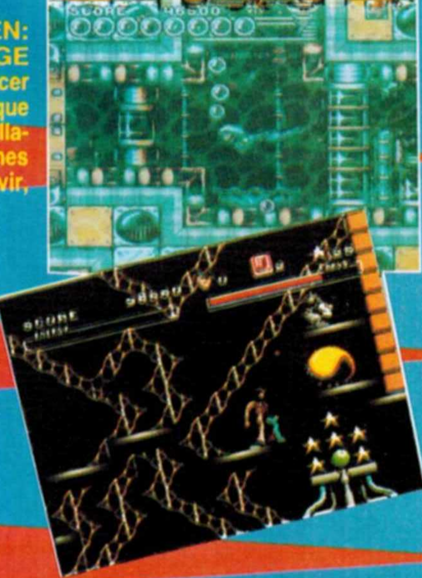
SUPER NINTENDO®

ENTERTAINMENT SYSTEM



SPIDER MAN AND THE X MEN: ARCADE'S REVENGE

Los hombres "X" han empezado a desaparecer misteriosamente y el Hombre Araña descubre que detrás de esto se encuentra un viejo enemigo llamado Arcade; deberás rescatarlos de los salones de juegos de Arcade si es que quieren sobrevivir, así que: comiencen los juegos, Mutantes.



SUPER STAR WARS

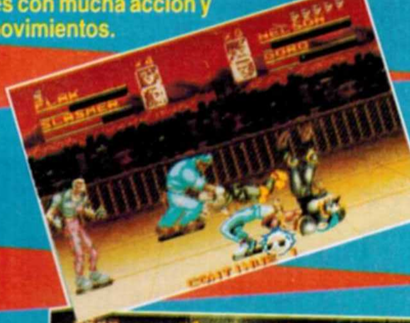
Un gran clásico del cine hace su arribo al SNES ¡Super Star Wars, mantiene toda la emoción de la película! Ayuda a Luke y Han Solo a luchar contra el diabólico Imperio; estupenda música y gráficos hacen de éste, un juego muy bueno y con un excelente nivel de dificultad; usa la fuerza y combate al Imperio.

GOAL!

Goal! es un título con múltiples opciones de juego a nivel mundial; escoge a un equipo (incluye a México) y compite en eliminatorias para ganar la copa del mundo o simplemente entrar a modo de exhibición y competir contra un amigo o la computadora. Los fans de juegos de deportes no lo deben dejar pasar.

RIVAL TURF!

Las calles de Los Angeles han sido invadidas por una pandilla de malvivientes guiados por un maniático llamado Mr. Big, sólo 2 valientes ciudadanos tienen el coraje para enfrentarse a ellos, sus nombres son Jack Flak y Oozie Nelson; Rival Turf es un buen juego de pelea para 1 ó 2 jugadores con mucha acción y movimientos.



THE MAGICAL QUEST STARRING: MICKEY MOUSE

Pluto, el gran amigo de Mickey ha sido secuestrado por el emperador Pete, ahora Mickey debe intentar rescatar a su amigo valiéndose de su habilidad y de 3 trajes con diferentes características cada uno; un juego con estupendos gráficos y música tipo caricatura.

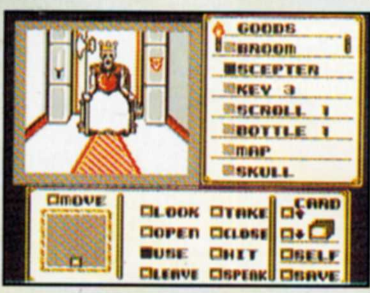




SHADOWGATE

¿Cómo puedo pasar al rey que está sentado?

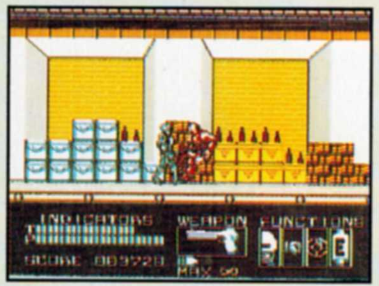
Una vez teniendo el CETRO (Scepter) en tu inventario, agárralo y ponlo en la mano del rey.







ROBOCOP





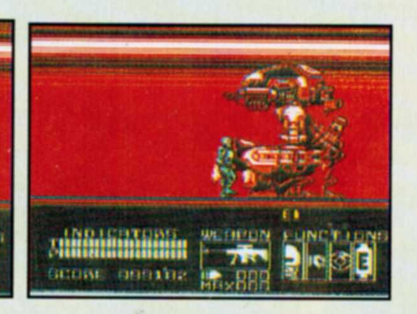
¿Cómo paso el nivel 1?
Teniendo precaución de los perros, motociclistas y maleantes, al llegar al enemigo no le dispares, ya que es inmune a las balas, acércate y antes de que te dé un golpe, pégale repetidamente con el puño hasta que caiga.

¿Cómo paso al enemigo del Nivel 2?
Como ves tiene capturado a un rehén; híncate y oprime Select para que cuando dispare no te dé la bala. Después de esquivar la bala párate rápido y dispara solamente una bala, ya que si disparas más le pegarás al rehén; repite esto hasta que lo suelte. Ahora sólo acércate y pégale con puño.



**No paso el robot final,
Se me acaba el tiempo
en el final ¿qué hago?**
Si practicas pasando el Stage 2 y 4 en el entrenamiento, te darán una vida extra si haces más de 30 tiros buenos.
Trata de guardarla para que la ocupes en el Stage Final.

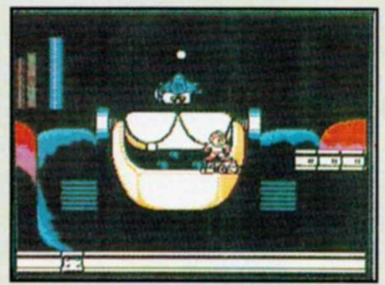
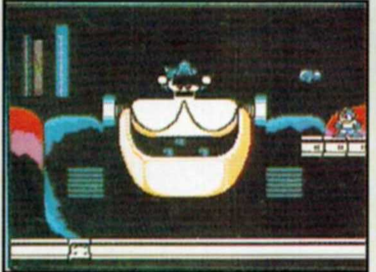
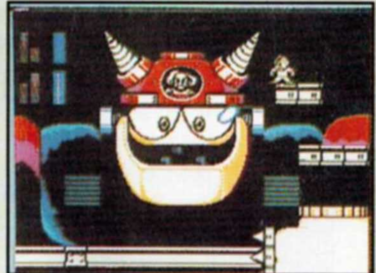
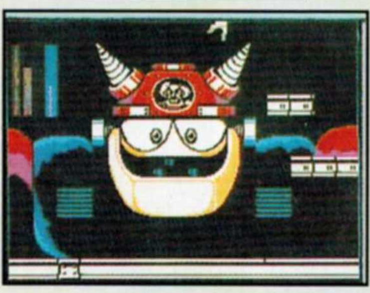
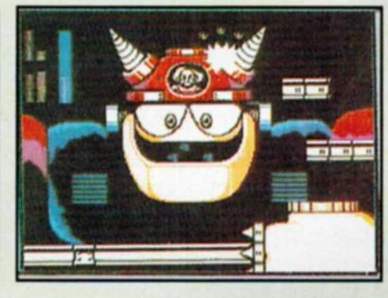
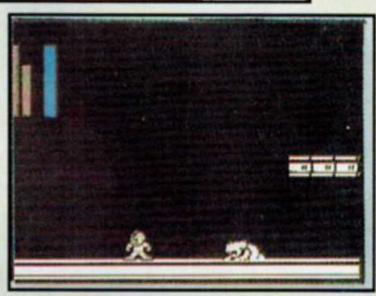
Aprovéchala tratando que no te eliminen en el Stage anterior y así al llegar al Stage Final, cuando se te acabe el tiempo, te dejará ahí mismo, con tiempo y vida nueva. Si en el camino obtienes Cobra Guns y ametralladora, úsalas primero.



MEGA MAN III

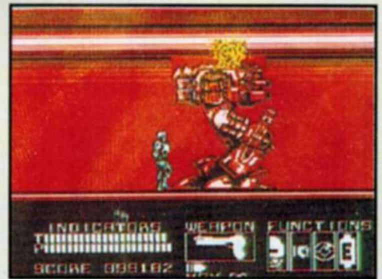
¿Cómo paso el robot que maneja Wily que tiene una mano gigante, ya que sale y me pega?

Primero colócate en la base superior, escoge a Hard Man y dispárale a la cabeza; cuando se transforme súbete a la otra plataforma y escoge a Top Man, brinca hacia Wily y pégale con el poder de Top-Man.

Si está hasta la derecha acércate y dispara en diagonal, así él te empujará a la izquierda sin que te baje vida.





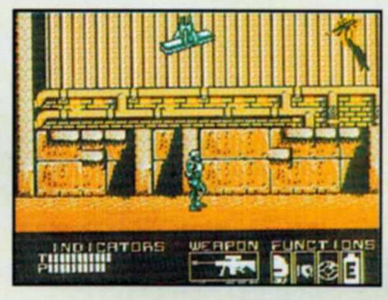


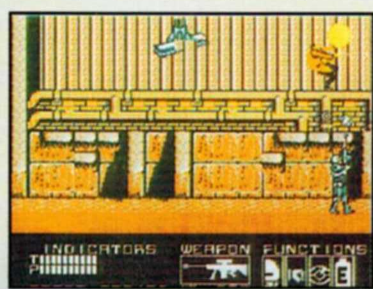


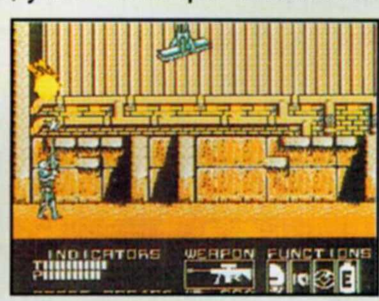
Cuando veas que levanta el arma, muévete a la izquierda y no te pegará, luego acércatele y dispara y cuando veas que ya va casi hasta la derecha, aléjate y no te pegarán sus disparos.

¿Cómo paso este Stage?

Lo que debes hacer es agacharte para esquivar el primer disparo; luego, para que no te esté pegando la grúa que suelta los fierros, cuando estés debajo de ella dispara rápido con la cobra gun, pegándole, así se quedará quieto. Ahora sólo preocúpate por tu enemigo. Si está de frente, agáchate y esquivarás su disparo y al subir trata de colocarte rápidamente abajo de donde esté, como si lo persiguieras, y así hasta que lo elimines.



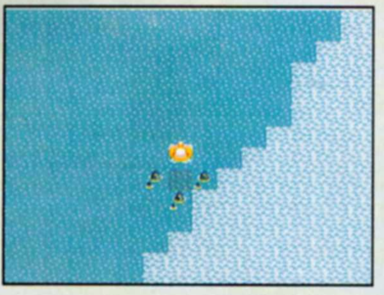


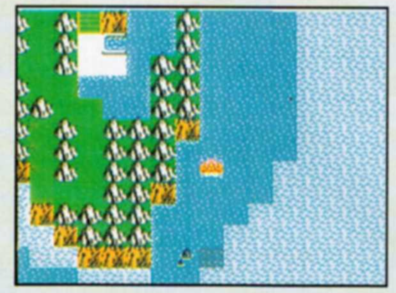


STAR TROPICS



¿Dónde está el Bell Memorial?
Entra al pueblo y ya que hayas hablado con el jefe de la isla, salte y podrás ver que hacia la izquierda apareció un perico que no te dará información sin que le des una lombriz. Para conseguir la lombriz, ve con el Sub-C hacia la derecha y abajo y donde veas el transportador métete y te guiará a la otra isla; en la choza de arriba el niño te dará la lombriz.







Regresa con el perico y grábate lo que te dice; entonces al regresar vuelve a la isla donde está el monumento al C. Bell y por el camino secreto llega a él. Ahora oprime las teclas del piano según la clave.

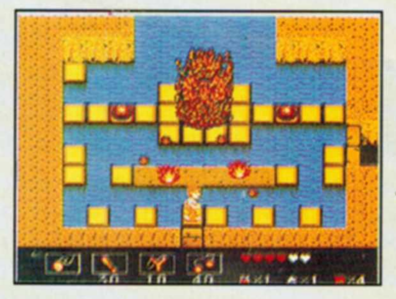




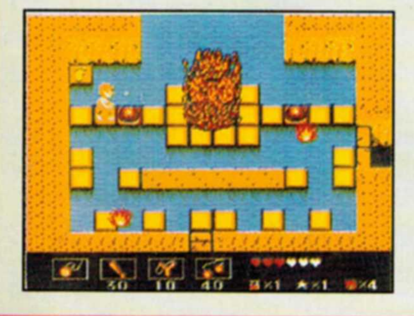


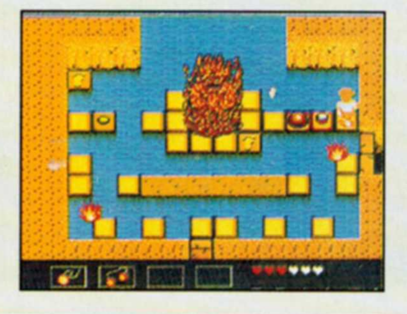


¿Cómo llego a la frecuencia del Dr. Jones?
Muévete lo más que puedas hacia la derecha y arriba y pasa por los túneles secretos y pasos submarinos. Para detectar los pasadizos entre las islas, junto a la entrada se ve como sale la corriente del agua.



¿Cómo elimino al monstruo de fuego del Stage 3?
No tienes que pelear contra él, sólo haz que se hunda. Para lograrlo oprime el botón superior izquierdo y aparecerá un botón, oprímelo y se romperá la parte izquierda que sostiene al monstruo; ahora salta en donde está el monstruo y de los primeros cuatro bloques oprime el de la derecha y aparecerá el otro botón, písalo y listo.









¿Cómo paso la fortaleza de la Reina Shecola?

Como puedes ver sólo pueden entrar mujeres al reino, pero en la parte superior del castillo, rodeándolo, verás que hay un mago; él te puede transformar en mujer, pero para eso tienes que encontrar su bola de cristal que está en el pozo del panteón.

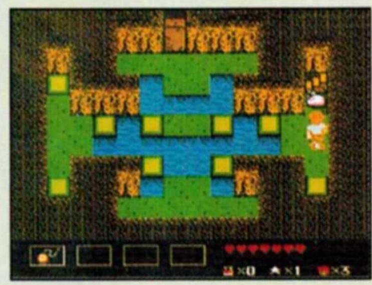




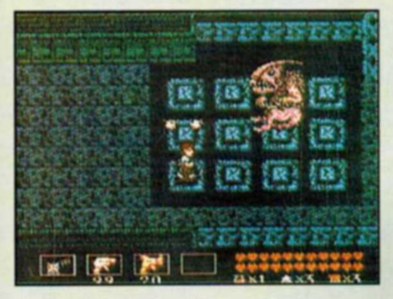


¿Cómo paso Villa Fantasma Nivel 3?

Para entrar a tratar de dominar el Stage ve a las tumbas superiores en la izquierda y en la cuarta hilera de tumbas, empezando de abajo hacia arriba, te podrás meter por la de enmedio y si tienes problemas para encontrar el camino bueno, llegando al cuarto donde en la parte derecha hay unas escaleras y abajo de ellas un gusano, sólo elimínalo y no te vayas por las escaleras sino por donde estaba el gusano. Ahora muévete hacia la derecha y pelea normal como en cualquier nivel.

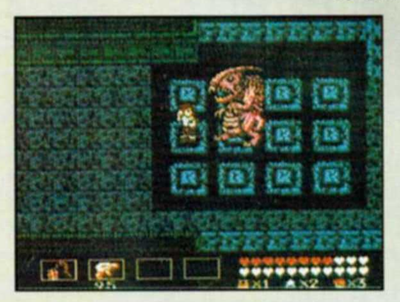


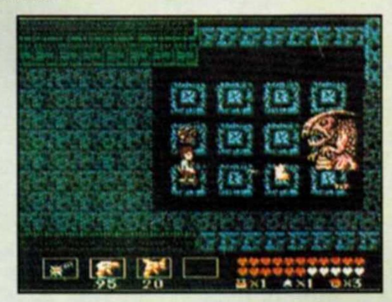


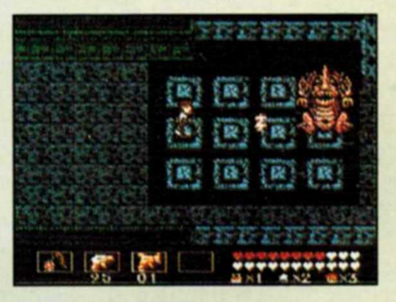


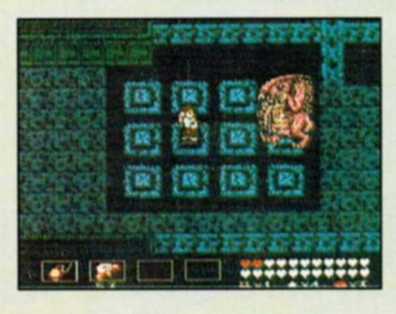
¿Cómo elimino al monstruo final?

Si ya llegaste a él, hay una estrategia que te servirá. No te preocupes por matarlo rápido, primero espera a tener pocos corazones mientras lo atacas con el arma de SuperNova y Super Star. Ahora usa el arma laser o el blam , teniendo cautela de que no te caiga encima o de los aliens que te avienta.









¿Cuál es el password que me pide el robot en el Nivel 4?

Anota 747.
(moja la carta que viene en el instructivo y verás este número).



LOLO 2

Respeta paso por paso las indicaciones y mueve los bloques, con exactitud de esto depende el éxito en las escenas. Las fotos son una guía para ver el sitio exacto de cada movimiento. (LUGAR= Espacio que ocupe un bloque)

PASSWORD PRO A





1.-Así empiezas
2.-Mueve el bloque de la derecha hacia arriba.
3.-Toma el corazón; mueve el bloque 2 de abajo hacia la izquierda, después mueve el bloque 1 que está junto a la arena sólo medio lugar hacia la izquierda.

4.-Dale la vuelta por debajo y mueve el bloque 1 hacia abajo.
5.-Después con cuidado coloca el bloque 2 arriba del bloque 1 y después mueve el bloque 1, dos lugares hacia la derecha y medio lugar hacia arriba.







6.-Rompe la roca y por un instante no te muevas e inmediatamente muévete hacia la derecha, hasta pegarte a la pared, así lograrás que el enemigo te proteja sin que la medusa te elimine.







7.-Con cuidado pásate por abajo a la orilla izquierda y mueve el bloque 3 de tal manera que el enemigo que se mueve quede atrapado del lado derecho y así medio bloque te proteja de él y el otro medio bloque te proteja de la medusa (además el bloque tiene que quedar a medio lugar de la medusa) 8.-Rodea los árboles y mueve el bloque 4 medio lugar hacia la derecha y toma el corazón. 9.-Cuídate de no alinearte con el enemigo y mueve el bloque 2 hacia abajo.

10.-Elimina al dragón con dos disparos y colócate como se ve en la foto cuando el enemigo esté a tu lado derecho. 11.-Mueve el bloque 2 hacia la izquierda pero en el momento justo en que el enemigo este a medio lugar de alinearse contigo, para que te sirva de protección contra la medusa. 12.-El bloque 2 tiene que estar a medio lugar de la pared.







13.-Además tiene que alinearse con el bloque 3.





14.-Después congela al dragón y colócate como se ve en la foto y justamente cuando el enemigo se mueva hacia la izquierda y esté en la misma posición que muestra la foto muévete para tomar la perla del cofre.



15.-No pierdas ni un sólo instante al dar el cambio de dirección.

16 PRO A ¡TERMINADO!



PASSWORD PRO B

1.-Así empiezas
2.-Toma los 8 corazones que están junto a ti y los 2 corazones de las esquinas. Mueve el bloque hacia la izquierda.
3.-Toma el corazón de hasta abajo y elimina a los enemigos rápidamente.













4.-No puedes titubear o serás eliminado.
5.-Si desperdicias un solo disparo no tendrás éxito.
6.-Toma los 3 corazones que están dentro del pasillo de rocas y salte entre 2 corazones para que no los tomes.

7.-Mueve el bloque hacia la izquierda para taparle la salida a los enemigos.
8.-Mueve el bloque hacia arriba para encerrar a los enemigos en el pasillo de roca. 9.-Toma todos los corazones que te faltan y sin titubear sigue la ruta que te indicamos con las fotos (recuerda que si te mueves medio lugar más medio lugar menos al indicado te eliminarán)

















10,11,12,13,14 PRO B ¡TERMINADO!

En el próximo número verás el PRO C y el PRO D. Si antes nos llega tu foto de estos 2 niveles, te verás en el SALON DE LA FAMA.

2ª Y ULTIMA PARTE

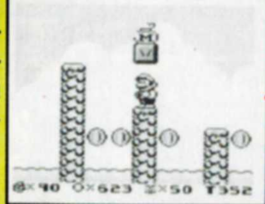
CURSO

Nintensivo

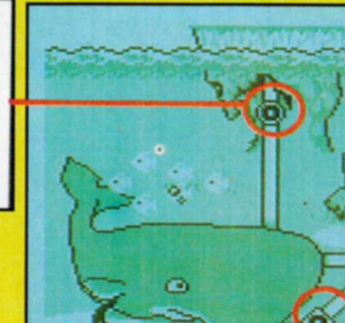


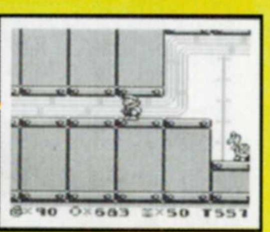


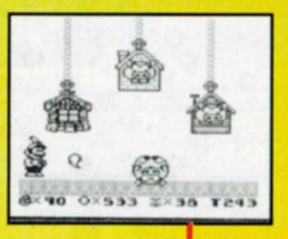
Si con los tips del numero anterior no fue suficiente, seguramente que con estos sí lo terminarás.



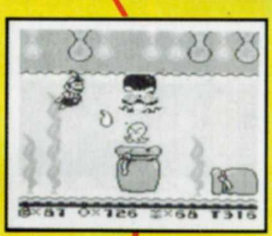
Sube a la antepenúltima columna y salta para que aparezca una bolsa de monedas.



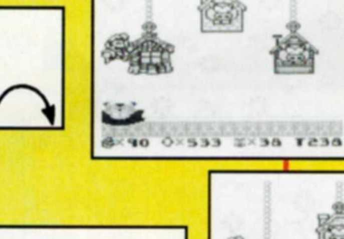


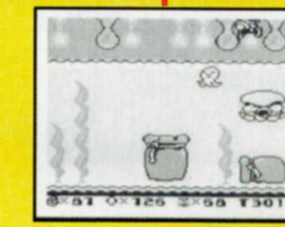


JEFE
Colócate pegado a la izquierda y dispárale al Jefe en cuanto baje, también puedes caerle por arriba.



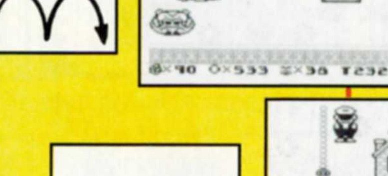
JEFE
Es fácil eliminarlo con disparos, pero ten cuidado de esquivar los pulpos pequeños.

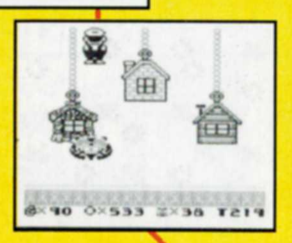




También puedes caerle por arriba y permanecer en la superficie hasta que se recupere.

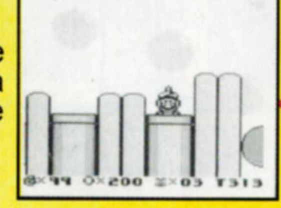
Secuencias que siguen los jefes





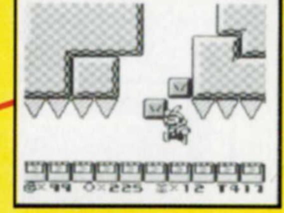




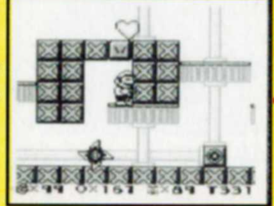


Entra por el tubo que se ve en la foto para llegar a la vida que está más atrás.

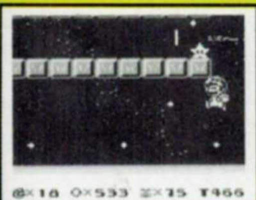




Saca los bloques escondidos como se ve en la foto para tomar la vida que está arriba.

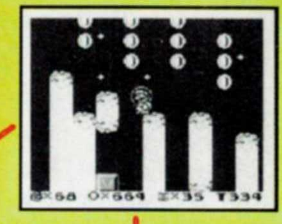


Entra al hueco y salta para que aparezca un 1Up.



Al llegar a las barras de bloques pásate por abajo, y en el último bloque encontrarás una estrella.

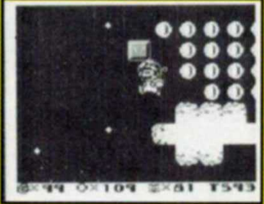
Al llegar al lugar que indica la foto baja por donde se ve el bloque para tomar dos 1Up.





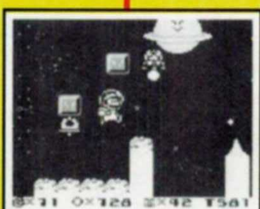


De aquí salta hacia la derecha



Ahora salta a la izquierda para sacar los bloques en forma de escalera y llegar hasta el 1Up.

De la última columna salta a la derecha para llegar a donde indica la foto y sacar la vida escondida.

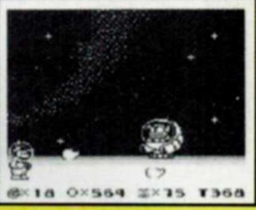


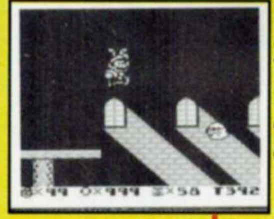
Salta verticalmente como se ve en la foto para sacar un bloque, súbete al bloque y repite la jugada hasta llegar a las monedas que te guiarán a la salida a la escena secreta.

JEFE

Colócate pegado a la izquierda y agáchate; cuando el jefe se lance hacia ti, dispárale rápidamente, si se junta mucho a ti, agáchate y espera a que se aleje.

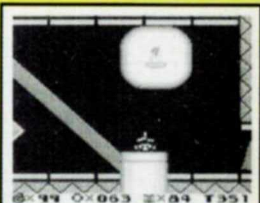




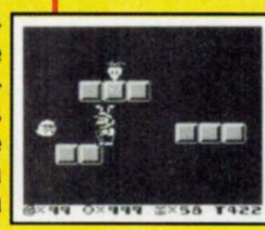


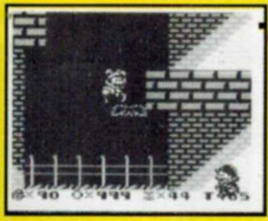
Al llegar al lugar que indica la foto salta y avanza flotando hasta llegar al pasillo donde esta la salida de la escena secreta.

Métete en el segundo tubo, ahí encontrarás un 1Up, poder y monedas.



Cuando estés donde hay dos bloques juntos salta entre ellos para obtener una zanahoria





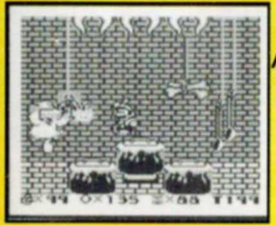
Al final te encontrarás con el enemigo que se ve en la foto, espera a que te lance un murciélago para rebotar sobre él y llegar al pasillo de arriba donde hay un 1UP.

Cuando estés en el lugar que indica la foto, déjate caer por el hueco y avanza para llegar a la salida que te llevará a la escena secreta.



JEFE

Al enfrentarte al jefe dispárale y esquiva las flamas que te lanza.

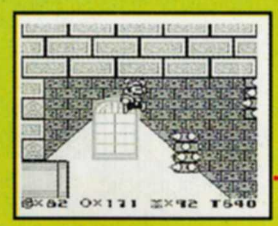


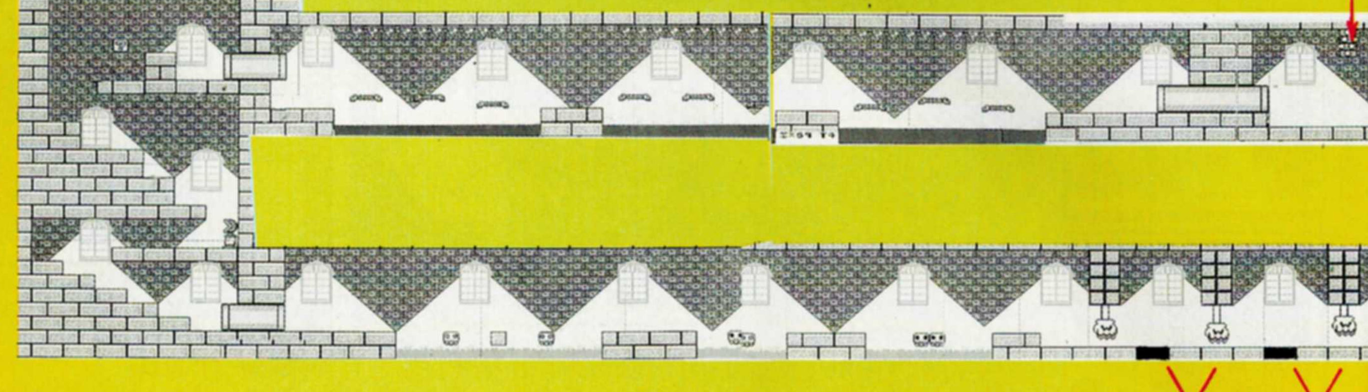
Cuando el jefe lance alguna flama a la base de uno de los calderos quítate de arriba de él. (También le puedes caer arriba pero tienes que tener cuidado de no tocar el techo)



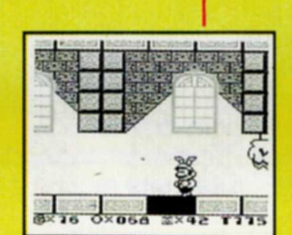


Aquí puedes pasar volando pero lentamente para que des tiempo a que los cilindros bajen.

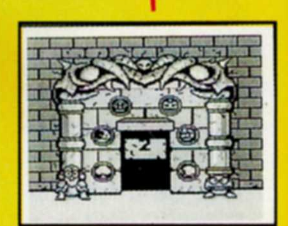




No toques los tres bloques que indicamos para que no aparezcan los puños.



Antes de entrar a la última escena de preferencia toma una zanahoria para facilitar la ruta.



Para no perder ninguna vida, haz lo siguiente.
Si ya pasaste la escena que estás jugando, justo antes de que Mario caiga al ser eliminado, presiona Start y después Select y no te quitarán la vida.



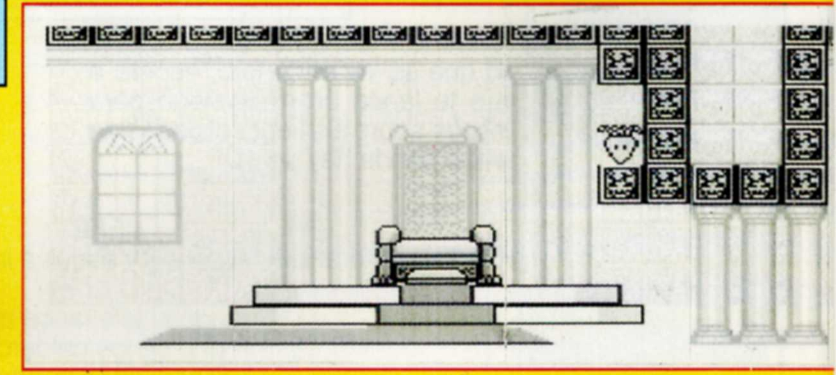


Si no has pasado la escena, cuando los enemigos toquen a Mario, pero también antes de que caiga eliminado, resetea el juego presionando A,B, Select y Start al mismo tiempo.

Inmediatamente que llegues con Wario, colócate como se ve en la foto sin saltar. Esquiva los círculos que caen y espera a que Wario salte; cuando esté por debajo de ti, ahí se trabará.



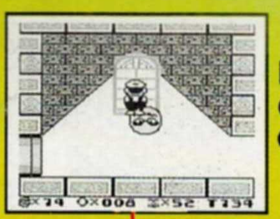






No tienes pretexto para no acabarlo.

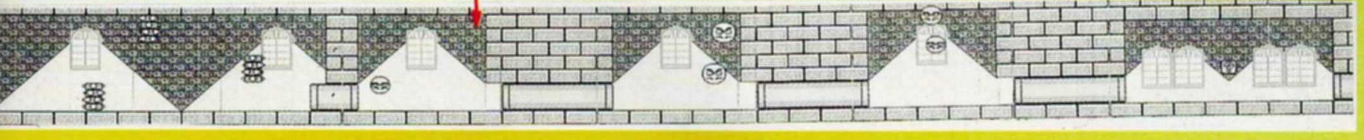


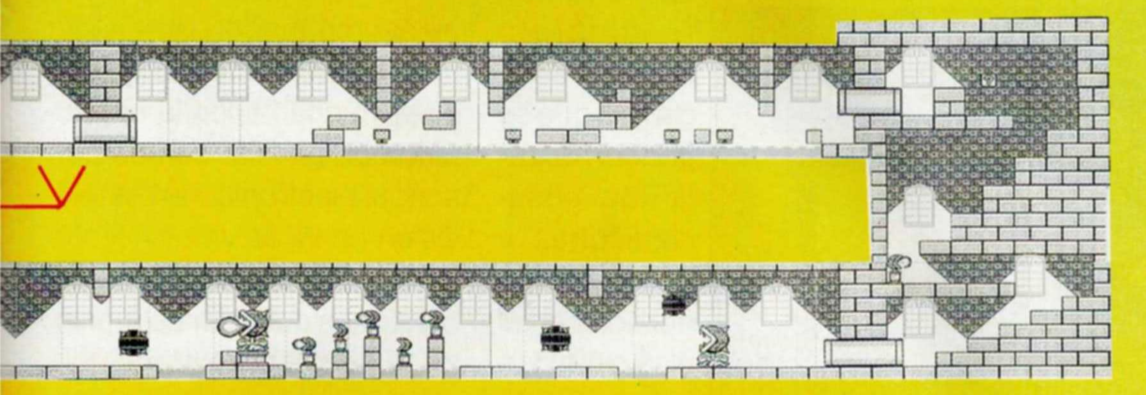


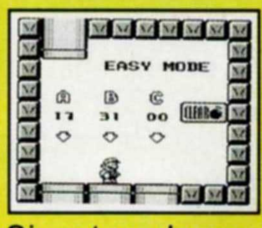
Estos enemigos se eliminan con dos veces que les caigas encima o con un Spin Jump.





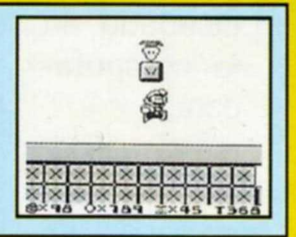


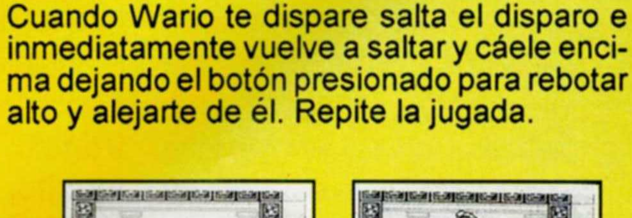




Si antes de comenzar a jugar presionas Select el juego será más fácil.

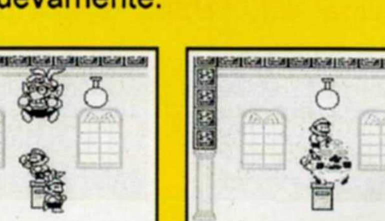
Al principio de la tercera escena de Macro Zone obtienes una zanahoria.

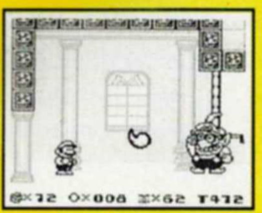


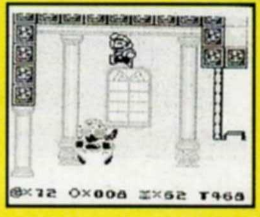


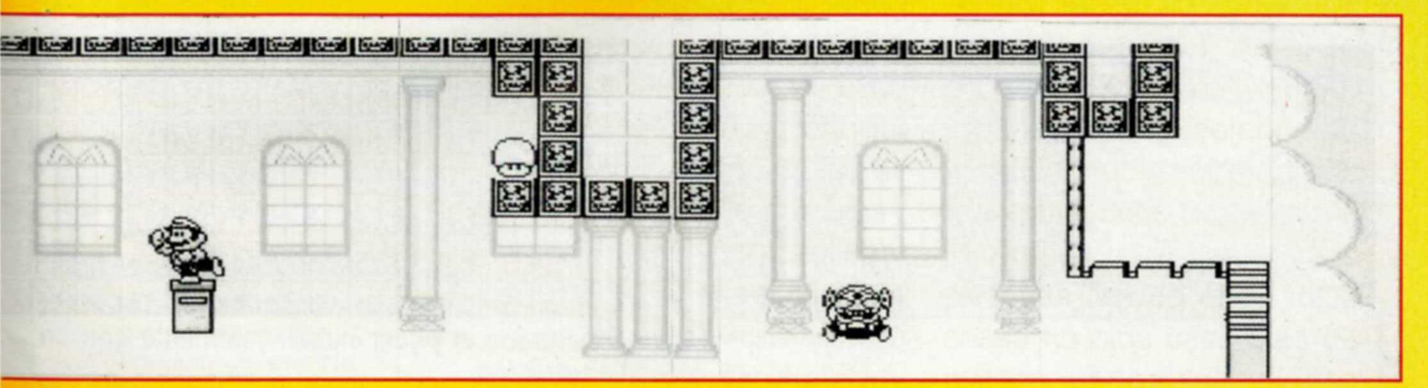
Cuando Wario vuele hacia ti pásate por debajo de él pero trata de que se crucen justamente donde está la estatua de Mario, para que cuando él baje te coloques arriba de la estatua y lo trabes nuevamente.

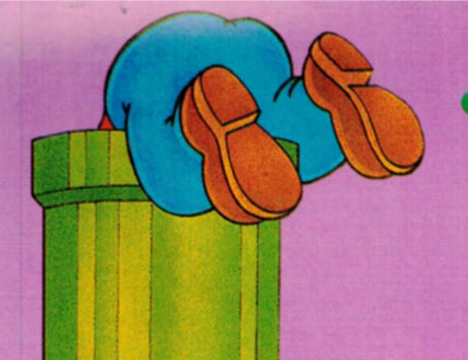
Cuando Wario te dispare salta el disparo e inmediatamente vuelve a saltar y cáele encima dejando el botón presionado para rebotar alto y alejarte de él. Repite la jugada.











¿Qué hay dentro de...?

EL ESPECTACULO Y LA TECNOLOGIA



Un actor mostrando como su expresión se reproduce en el monitor. Nota en su mano el mouse volador.

Reaparece esta sección ahora que tenemos algo que nos impresionó en el CES. ¿Recuerdas que en la revista 8 página 34 publicamos una foto del Mario que realmente platicaba con quien pasaba frente a él? Pues esta vez no nos quedamos con la duda y a continuación te explicamos de qué se trata y cómo se logra.

Sim Graphics desarrolló un sistema llamado VActor (Virtual Actors). Se trata de personajes generados por computadora cuyos movimientos son controlados por actores al mismo tiempo. El actor porta equipo especial, en este caso sólo un casco con elementos en su cara tipo "pantógrafo electrónico" con los que se pueden repetir las gesticulaciones y expresiones del actor en el personaje previamente diseñado en la computadora.

La creatividad en la aplicación de este sistema dentro del Show es sensacional, ya que en el área de exposición se instala un monitor donde sólo se verá al personaje electrónico. Justo arriba del monitor hay una videocámara a través de la cual el actor con su casco puede ver a quien pasa frente al monitor; entonces puede ver sus características personales, cómo viene vestido, si viene acompañado, etc. y hacer un cotorreo muy especial pues nunca tienes la oportunidad de platicar con un personaje electrónico en la televisión en vivo.

Como mencionamos las expresiones del actor se repiten en el personaje instantáneamente gracias a los cables que van de su cara al casco conectado a la computadora, pero además puede voltear hacia arriba, abajo a los lados, voltearse de cabeza o salir de la pantalla. Estos movimientos se logran con un mouse especial y decimos especial porque el de Mario Paint y el de cualquier com-



Aquí vemos cómo la gente pasaba frente al monitor desconcertados al poder hablar realmente con un Mario electrónico.





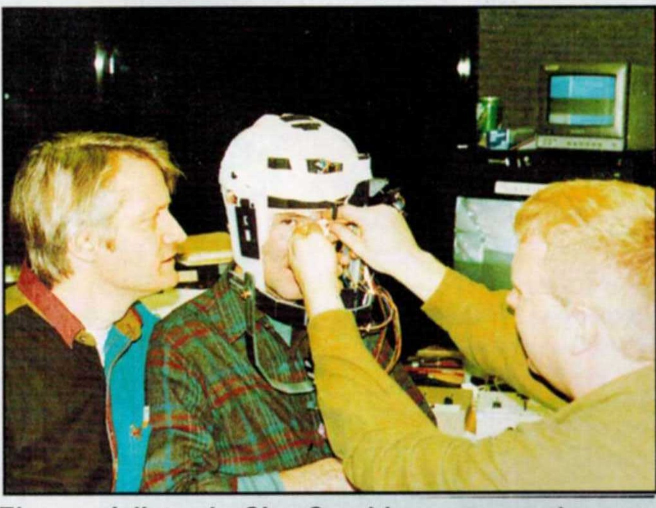

Mario en una metamorfosis hacia Super Scope.

putadora sólo tiene control vertical y horizontal. Este mouse es "volador" y controla en el aire los movimientos de la cabeza del personaje y se acerque, aleje o, bueno ¡se mueva para donde sea!. Nintendo contrató para este show a un actor italiano (tenía que ser para interpretar a Mario) llamado Charles Martinet quien ha participado en películas con Clint Eastwood y muchos actores más.



En este mueble se instala el monitor donde se verá al Mario. Justo arriba detrás de un cristal obscuro se encuentra la cámara que el actor esta viendo.

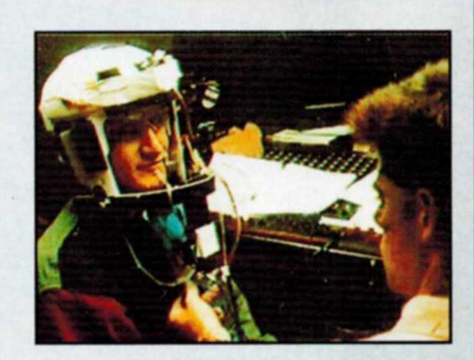
Charles es una persona con una extraordinaria capacidad de improvisación y muy creativo, lo cual era excelente para interactuar con quienes pasaban frente al monitor.



El especialista de Sim Graphics preparando a un actor, junto Martinet observa.

Charles Martinet es la voz oficial de Mario en Estados Unidos, aunque con sólo un switch, cambia de Mario a Wario, el enemigo de Mario Land 2 a quien Martinet también le da su voz.

Se nos hizo interesante incluir este reportaje, ya que ésta sección como recuerdas habla de qué hay dentro de diferentes aspectos relacionados con los videojuegos, aunque no en sí los videojuegos mismos y queremos decirte que la investigación y desarrollo de nuevos títulos de distintas marcas estarán basadas en esta innovadora tecnología, ya que los personajes de próximos videojuegos serán desarrollados a partir de movimientos reales de actores que se reproducirán cuando tu control se los ordene. La programación partirá de los alambres que comentamos en todo el cuerpo con lo cual los videojuegos se acercarán todavía más a la realidad.



Charles Martinet

ESTE MES

BUBSY (SNES)



Aquí se acerca un nuevo personaje para el SNES más rápido y con más personalidad que cualquier puerco espín azul; su nombre es Bubsy y se prepara a vivir la más importante aventura de su vida, la de recuperar todas las bolas de estambre que han sido tomadas por los Woolies (todos sabemos la desgracia que es para un gato perder su bola de estambre); busca a través de 15 escenas con una gran variedad de gráficos y sonidos gracias a los 16 megas de memoria, éste es un juego que no debes dejar de conocer este mes. Promete ser un hitazo del '93.



CONGO'S CAPER (SNES)



Tu chica ha sido secuestrada y es tu misión recatarla, esto quizá parezca un poco trillado, pero cuando te enteras que el héroe que manejas es un pequeño mono que puede transformarse en un muchacho la cosa cambia ¿o no?. Este es un juego de aventuras ubicado en la era prehistórica y donde al ir avanzando podrás acumular poderes para la batalla final y así intentar rescatar a tu chica.



SUPER HIGH IMPACT (SNES)





¿Quién no ha disfrutado alguna vez de la emoción de un buen partido de football Americano? Pues con Super High Impact tú podrás revivir las mejores jugadas de los partidos de los domingos, al contar con gráficos digitalizados, además de un rápido modo de juego (Game Play) que hará que no te aburras ni te desesperes, ya que las jugadas vendrán una tras otra, además de que como en todo deporte de contacto deberás luchar contra un frenético y muy enojado rival.

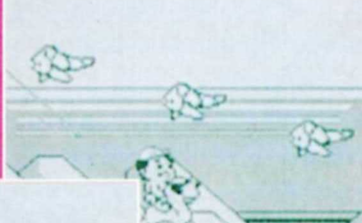


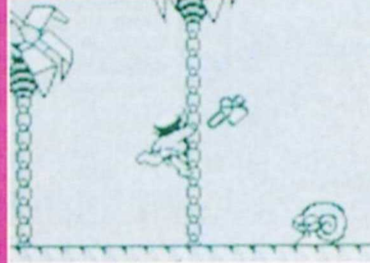


LLEGALE A:



ADVENTURE ISLAND II: "ALIENS IN THE PARADISE" (G.B.)

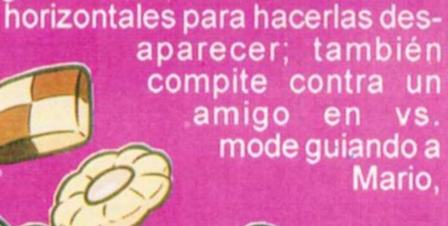




La princesa Tina se ha revelado como una de las mujeres más buscadas en el universo, esta vez fueron unos seres extraterrestres los que la secuestraron; no importa si son de este planeta o no, Master Higgins se aventura al rescate, con ayuda de sus amigos dinosaurios, basado en la 3a. parte de la versión de NES un excelente juego.

YOSHI'S COOKIES (SNES)

Tú no puedes decir que eres bueno en los juegos de rompecabezas, ni que todos son lo mismo hasta que no hayas jugado Yoshi's Cookies; con el mismo nivel de adicción pero una temática diferente, ahora tu misión es acomodar las 6 diferentes clases de galletas en líneas verticales u horizontales para hacerlas desaparecer; también compite contra un amigo en vs. mode guiando a Mario, Yoshi, Bowser o a la princesa; un juego no sólo para fans de rompecabezas, sino para todo tipo de jugadores.









DUCK TALES 2 (NES)



Vuelve el explorador y busca tesoros más ricos del mundo: Rico Mac Pato y su loco equipo de búsqueda formado por Launchpad, Hugo, Paco, Luis y Anita, quienes otra vez están en la búsqueda de tesoros en todo el mundo. En esta segunda versión, la esencia y el factor de diversión que hicieron del primero un gran clásico siguen vigentes, así que si tu fuiste un gran fan del primero de la serie en esta segunda parte encontrarás más emoción y diversión y si no la jugaste ¿qué esperas para llegarle a este título?

TERMINATOR (SNES)



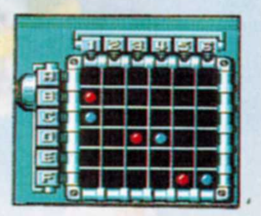


Del futuro, una máquina ha sido enviada al año de 1985 para intentar eliminar a la madre de futuro líder de la resistencia John Connors, así que de ti depende impedir que el Terminator T-800 lleve a cabo su plan y no se altere el futuro de la humanidad. Un juego con toda la acción de la película que entre escena y escena muestra la historia por medio de sorprendentes gráficos digitalizados.

1ª DE 2 PARTES

CURSO Nintensivo MEGA MAN 5

Más personajes, se unen en contra de Mega Man pero ahora él tiene un nuevo amigo llamado Beat. Para obtenerlo tienes que juntar las 8 letras que forman la palabra Mega Man V. Hay 1 letra en cada escena.



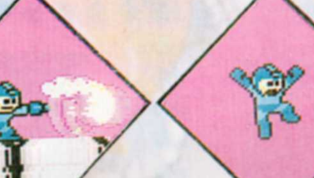
Este es el password para comenzar con Beat por si lo necesitas.

MOVIMIENTOS  **MOVIMIENTOS**

Izquierda o derecha.- Avanzar hacia cualquier lado.

Arriba o abajo.- Subir o bajar escaleras





B.- Disparo y, si lo dejas presionado por unos, segundos al soltarlo disparas Mega Buster (si no lo cargas completamente no hace tanto daño a los enemigos)

A.- Salto. Dependiendo de qué tiempo dejes presionado el botón el salto será más alto (si estás en una escalera presiona "A" para soltarte).

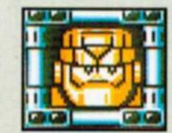
Abajo+A.- Barrida. La utilizas para esquivar disparos, pasarte por huecos estrechos o avanzar rápidamente (si presionas el control hacia atrás interrumpes la barrida).

Rush Coil.- Ahora Rush funciona diferente, porque él salta junto con Mega Man por eso tienes que saltar, después de que Rush llegó a lo más alto.

Rush Jet.- El siempre avanza hacia adelante, pero puedes desviarlo hacia arriba, abajo o hacer que avance un poco más lento usando la cruz.

ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS ARMAS

W.Wave.- Sólo la puedes usar al nivel del piso ya que saltando no dispara (esta arma puede parar la mayoría de ios disparos)
G.Attack.- Puedes modificar su trayectoria hacia arriba o abajo.
C.Eye.- Al tocar las paredes se divide en 3 esferas pequeñas que rebotan por la pantalla.
N.Bomb.- Tardan en explotar, de preferencia dispárala pegado al enemigo.
S.Arrow.- Se pega en las paredes para que puedas usarla como base. También puedes subirte en ella para avanzar.
P.Stone.- Dispara rocas girando alrededor tuyo, pero no puedes disparar otra vez hasta que hayan salido de la pantalla las primeras rocas.
G.Hold.- Abarca toda la pantalla pero sólo funciona con ciertos enemigos para sacarlos de la pantalla.
C.Kick.- Este poder se utiliza barriéndote (mientras te estés barriendo casi nada te toca).
S.Crash.- Con una vez que presiones "B" lo activas para que las estrellas giren alrededor tuyo (te protege de los disparos) si presionas "B" nuevamente las lanzarás al frente.
Beat.- Después de que lo llamas, con "B" funciona automáticamente y además tú puedes disparar.
Mega Tank.- Te llena la energía de todo. (Sólo puedes acumular 1)

STONE MAN  STONE MAN

Al llegar al lugar que indica el mapa dispara a la pared en la esquina inferior derecha para hacer un hueco y así tomes la "G".






Utiliza a Rush Coil para llegar al lugar que indica la foto y así tomar la vida.

Dispara a la pared de la derecha, pásate barriendo por el hueco y así llegas al "Mega Tank"

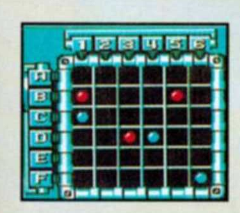
Toma el tanque de energía, baja con cuidado y regrésate a la orilla izquierda para que salgan nuevamente las 3 plataformas.

Haz un hueco en la pared para tomar la energía que está en el cuarto de al lado. Al llegar con Flip-Top inmediatamente acércate a él y luego luego aléjate para que no tomes lo que te arroja a menos que te convenga. Salte de la escena y regresa hasta que tomes lo que quieras



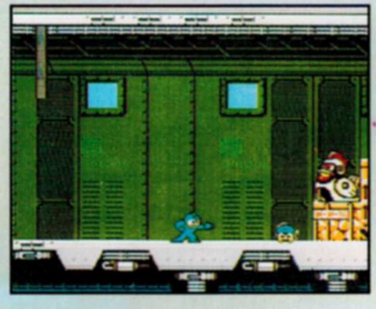



Al llegar con el jefe debes acercarte un poco y en cuanto salte colócate a un lado de donde estabas y en cuanto caiga dispárale con Mega Buster.

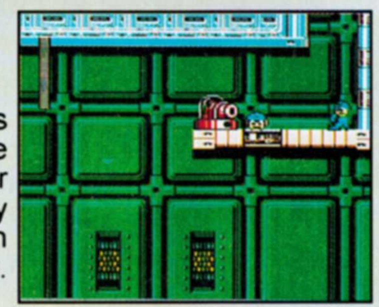


Si te acorrala, bárrete por debajo de él cuando salte. (Cuando salta alto al caer se desarma, en ese momento puedes pasarte sobre él antes de que se reincorpore).





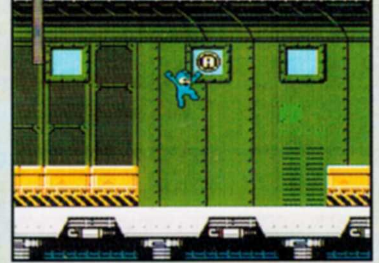
Con estos enemigos puedes hacer rápidamente vidas, energía, etc. sólo dispara a los pollitos y espera a que salga la vida para tomarla.



Con estos enemigos también puedes hacer vidas, energía, etc. Tienes que estar pendiente porque te dispara por abajo. dispárale una bala a la vez, no muy rápido para que él haga lo mismo y con suerte obtendrás vidas rápidamente.

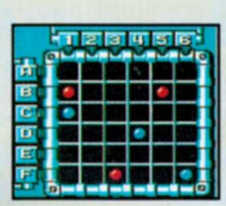
CHARGE MAN  CHARGE MAN



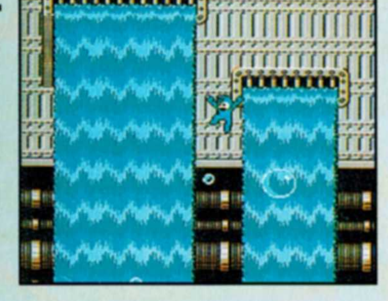


Salta alto desde la orilla para alcanzar la "A".

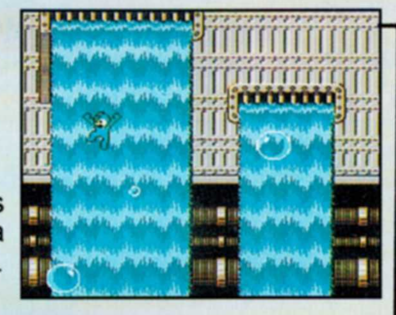
Espera a que se acerque, lo saltas y cuando estés en lo más alto dispara con P, Stone, aléjate de él barriéndote y espéralo en la otra esquina y repite la jugada. Recuerda que cuando está rojo o corre no puedes hacerle daño.



WAVE MAN  WAVE MAN

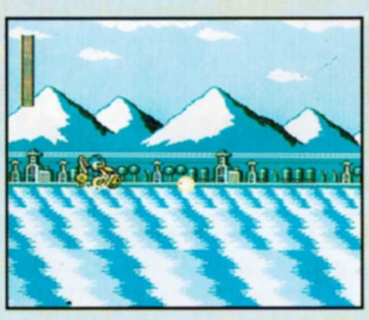


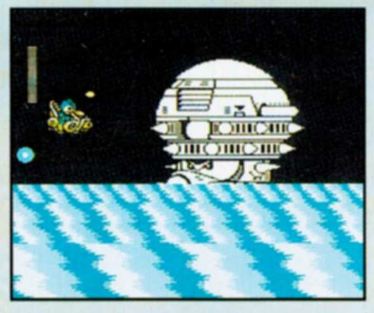
Súbete en la burbuja grande que sale a la derecha.



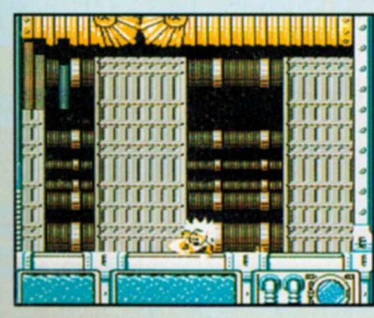
Después salta sobre las burbujas pequeñas para llegar a la burbuja grande de la izquierda.

Colócate en la misma posición que muestra la foto, así si sale un enemigo por atrás saltas hacia la izquierda y si se acerca un delfín saltas al frente.

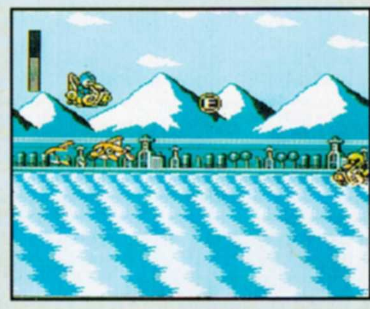




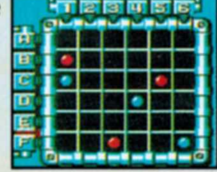
Al llegar aquí pégate a la izquierda y no dejes de disparar, salta solamente cuando te dispare. (También si saltas justamente cuando sale completamente del agua él disparará hacia arriba)

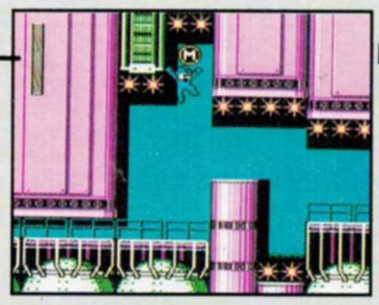


Después de que salgan 2 delfines juntos prepárate para saltar y tomar la "E".



Al llegar con Wave Man espera a que se acerque y atácalo con C. Kick, bárrete de un lado a otro para esquivar los arpones y los chorros de agua. Su rutina es subir los brazos y cuando los baja aparece un chorro de agua junto a ti, en cuanto se termina el chorro de agua te lanzará un arpón y saltará junto a ti.

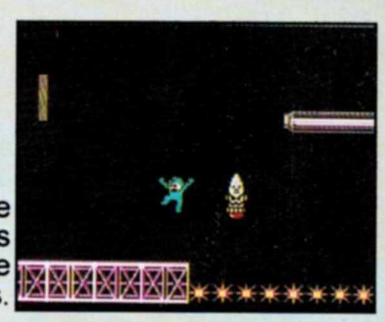




STAR MAN

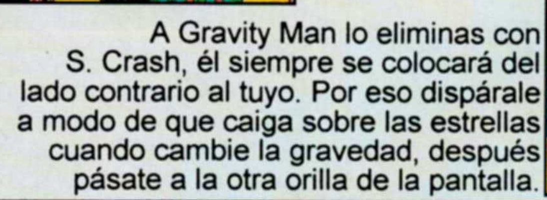


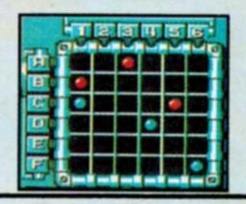
STAR MAN



Da un salto vertical para tomar la "M" pero no dejes el botón presionado por mucho tiempo o te eliminarán los picos.

Da un pequeño salto al frente y regrésate para que aparezca el misil y así puedas saltar a la plataforma sin arriesgarte. Repite esto en los saltos siguientes.



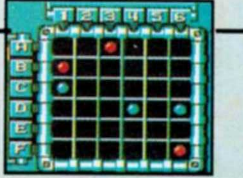


Al llegar con el Jefe pásate por debajo cuando salte y poco antes de que baje, atácalo con W. Wave, repite la jugada. Cuando te dispare las estrellas esquívalas con un salto alto.

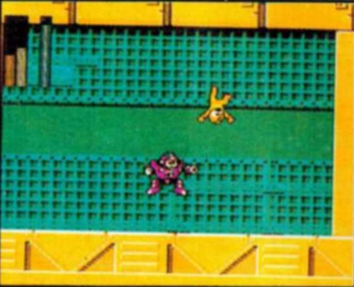
GRAVITY MAN

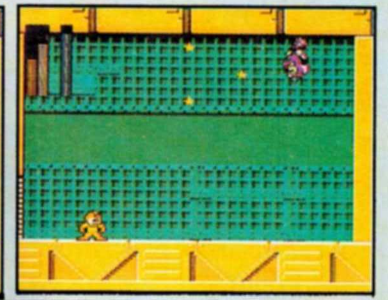


GRAVITY MAN

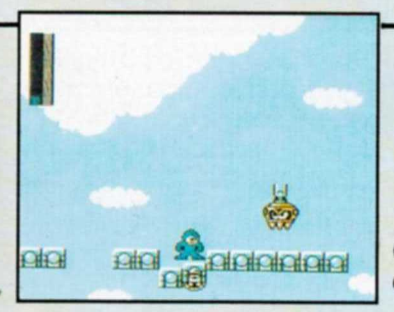


Da un salto alto al frente desde donde se ve en la foto para tomar la "M" (no dejes de presionar al frente).





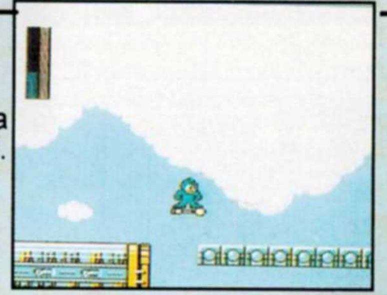
A Gravity Man lo eliminas con S. Crash, él siempre se colocará del lado contrario al tuyo. Por eso dispárale a modo de que caiga sobre las estrellas cuando cambie la gravedad, después pásate a la otra orilla de la pantalla.



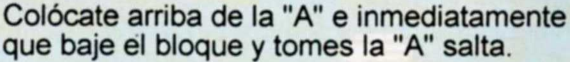
GYRO MAN



GYRO MAN

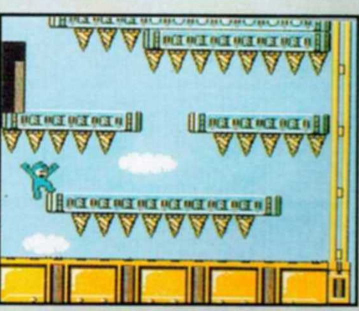


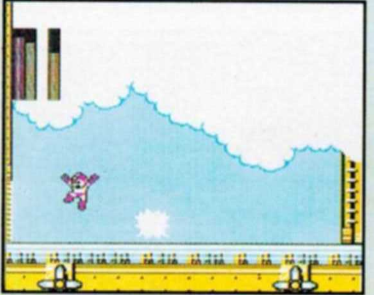
Aquí utiliza una S. Arrow y súbete en ella para avanzar fácil hasta la "A".



Colócate arriba de la "A" e inmediatamente que baje el bloque y tomes la "A" salta.

En esta parte salta para alcanzar la base y después bárrete para que no te eliminen los picos.





Este jefe no es difícil si no te desesperas. Sólo tienes que esquivarlo y disparar con G. Hold pero no rápidamente, tienes que hacerlo dejando un pequeño instante entre disparo y disparo. Al disparar siempre le darás al jefe esté donde esté. La energía de esta arma es justamente la necesaria para eliminar a Gyro Man.

CRYSTAL MAN

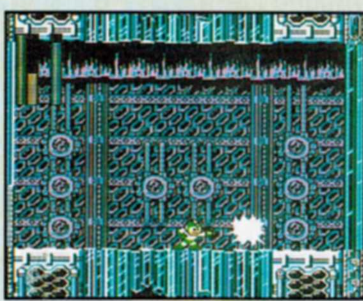


CRYSTAL MAN



Bárrete para pegarte a la pared izquierda y no muevas el control.

En cuanto llegues con Crystal deslízate hasta quedar detrás de él.



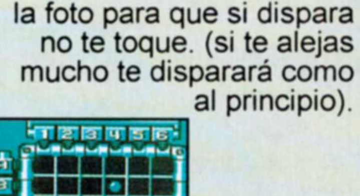


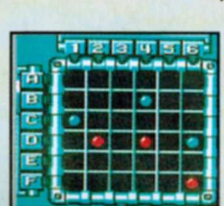
Cuando baje dispárale con G. Attack. (Si te adelantaste, puedes dirigir el disparo hacia arriba)



Después de pasar los picos presiona el control a la izquierda para tomar el "V"

Cuando salte trata de colocarte como en la foto para que si dispara no te toque. (si te alejas mucho te disparará como al principio).

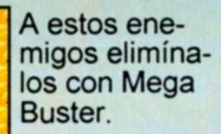




NAPALM MAN

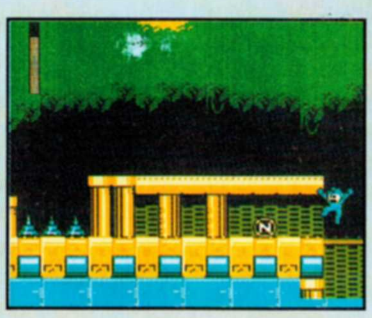


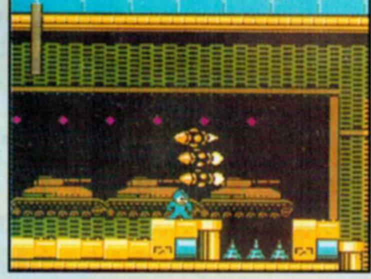
NAPALM MAN



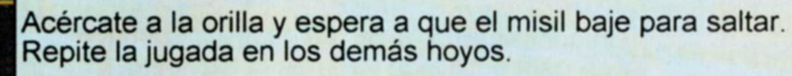
A estos enemigos elimínalos con Mega Buster.

Poco a poco acércate a la orilla e inmediatamente que bajes presiona el control hacia la izquierda para tomar la "N".



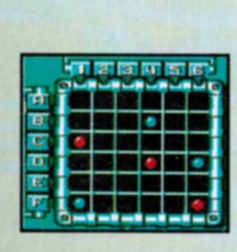


Cuando salgan los 3 misiles juntos deja que pasen, después acércate a la orilla hasta que aparezca el misil, elimínalo y salta.



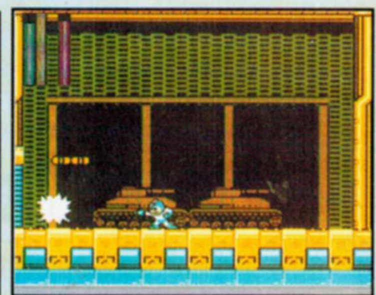
Acércate a la orilla y espera a que el misil baje para saltar. Repite la jugada en los demás hoyos.

Cuando dispare bombas salta alejándote de él e inmediatamente que se quite la explosión bárrete por debajo de él y dispárale con C. Eye y repite la jugada.

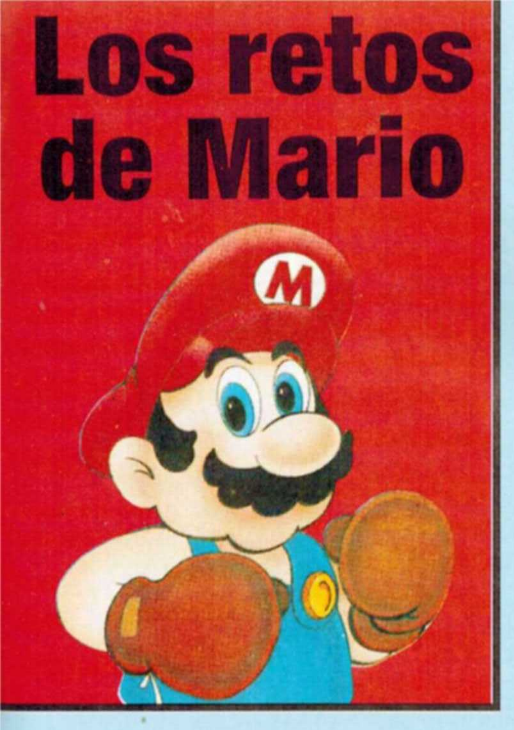






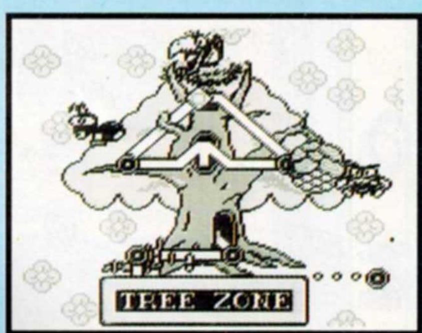


Los retos de Mario





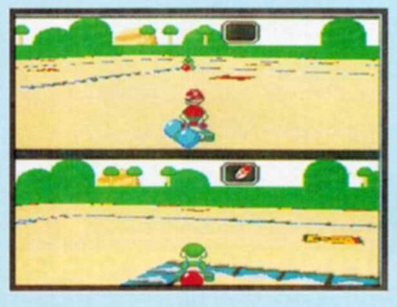
035 STREET FIGHTER II
¿Cómo puedo sacar un Sonic Boom arriba de la piramide o del coche?

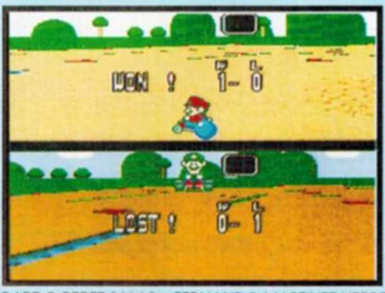


036 SUPER MARIOLAND 2
¿En esta zona donde hay un bloque invisible en el que te puedes subir?

RESPUESTAS

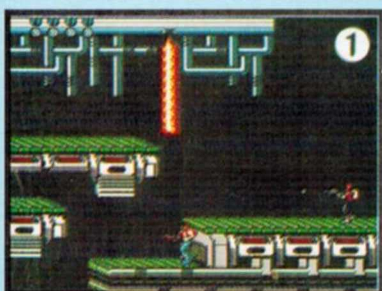
Cuando juegan en Battle Mode ¿cómo pueden lograr que el perdedor continúe jugando?
Para lograrlo, el que va perder debe tener pluma y sin dejar de presionar el botón B, tiene que utilizar la pluma ***justamente*** cuando le dan el último toque.



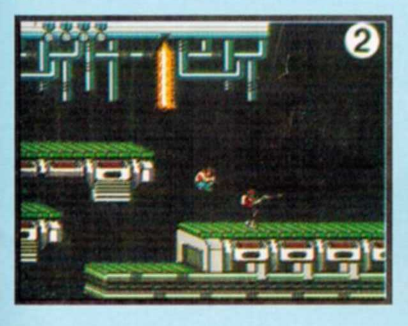




Contestaron correctamente: RICARDO PEREZ SALAS + FERNANDO MARTINEZ HERRERA + MAURICIO DANIEL LEON YEPEZ + BERNABE GALVEZ+ FERNANDO RODRIGUEZ GONZALEZ + JOSE JUAN CONTRERAS L. + EDWIN GIOVANNI M. PEREZ + JAVIER ESPINOSA MARTINEZ.
JESUS ZHU JIM + ARTHUR CUM + MIGUEL ANGEL LUNA SORIA + LUIS MIGUEL ARREOLA H., JOSE LUIS D. S. , RENE M. N. + DEMIAN ALEXIS RODRIGUEZ RUIZ + CESAR ALLAN CHAVEZ GARCIA + DORA CASTILLO LIMAS + EDGAR TALABERA BARAJAS + NEVID ISRAEL JIMENEZ F. + ERNESTO AGUILAR ESCOBAR + LAURA Y MARTHA MUÑOZ VEGA + MANUEL A. LAREDO MORALES + PABLO J. FELIX REYES + FEDERICO A. GARCIA GAYTAN + MAURICIO ITA CABALLERO + ISAAC VALLEJO PEÑA + DAVID OMAR DOMINGUEZ GODINEZ + J. SERGIO CORTEZ HERNANDEZ + JUAN CARLOS GARZA PEÑA + JUAN PABLO PERALTA SAAVEDRA + JUAN CARLOS COLIN V. + JOSE EDMUNDO GONZALEZ HERRERA + HUGO GABRIEL GONZALEZ G. + CARLOS ALBERTO RUIZ CASTILLO + DANIEL GARCIA FLORES + JESUS MANUEL CASTAÑEDA DIAZ + HIDALGO CHAVEZ AGUIRRE + EDDY TAPIA H. MAURICIO E. MEDINA + JULIO CESAR A. VALDEZ CAMPA + MARTIN VARGAS CARRERA + JORGE TULTECA + RICARDO J. OTERO + SAMUEL CARBAJAL MURILLO + JULIO CESAR CORONA ORTEGA + PAUL RUIZ CABALLERO + JOSE HUERTA MARTINEZ.



032 CONTRA
¿Cómo logras que este enemigo aparezca?
1.- Colócate como indica la foto y espera a que salga un enemigo disparando derecho de la pantalla.
2.- Si el enemigo se regresa salta y síguelo.
3.- Después de avanzar un poco el enemigo se transformará.
Contestaron correctamente: JUAN MANUEL LEDEZMA + GUSTAVO VALLE JIMENEZ + JORGE YAÑEZ ALDAPE + ALEJANDRO FELIX CASTELLANOS QUINTO

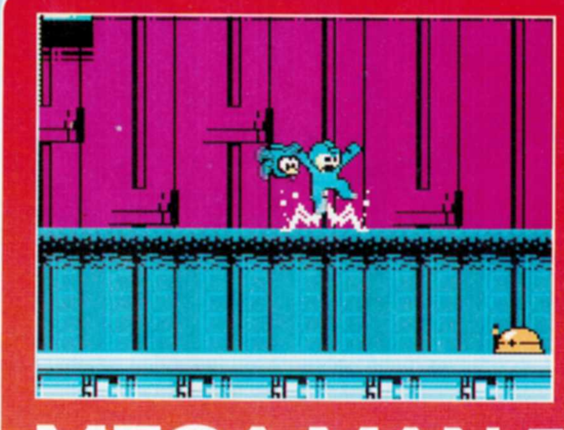


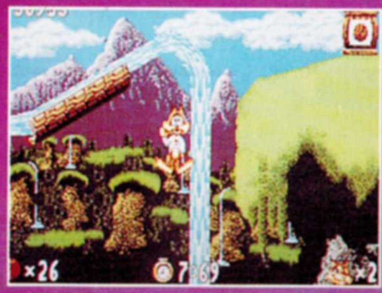




Los GRANDES

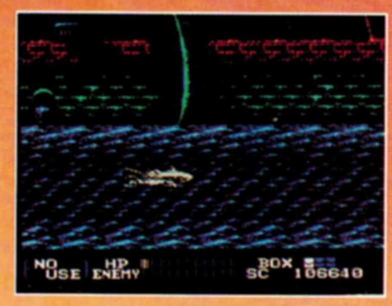












	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	STAR FOX	MEGA MAN 5
DOS	BUBSY	CARTOON WORKSHOP
TRES	STREET FIGHTER II	BATMAN RETURNS
4	TINY TOONS	GOAL! 2
5	TAZMANIA	BARTMAN MEETS RADIOACTIVEMAN
6	SUPER MARIO KART	THE JETSONS
7	GOAL!	SPIDER MAN RETURN OF THE SINISTER SIX
8	MAGICAL QUEST	BOMBERMAN 2
9	DEATH VALLEY RALLY	JOE & MAC
10	MARIO PAINT	ROCKY N´BULLWINKLE

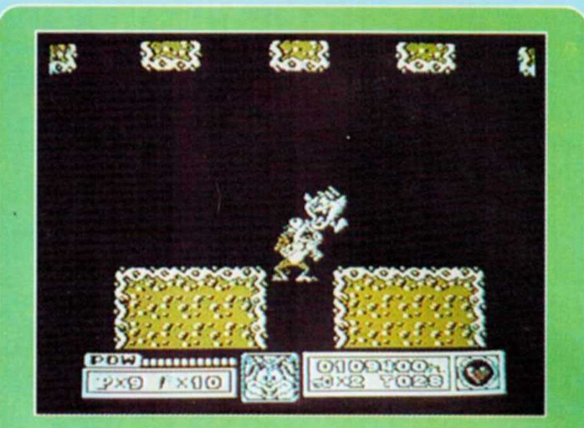


de Nintendo®

RECOMENDADOS POR ITOCHU

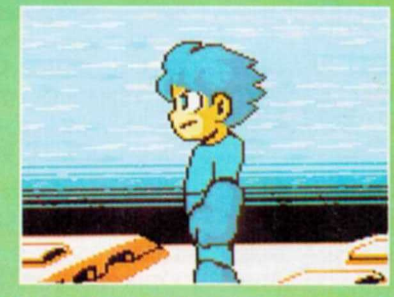
CLASICOS

UNO



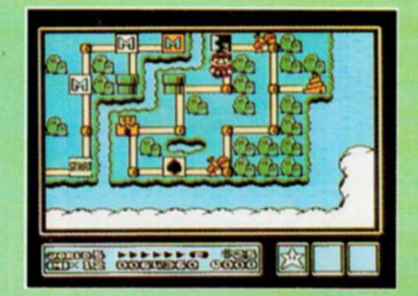
TINY TOONS

DOS



MEGA MAN 4

TRES

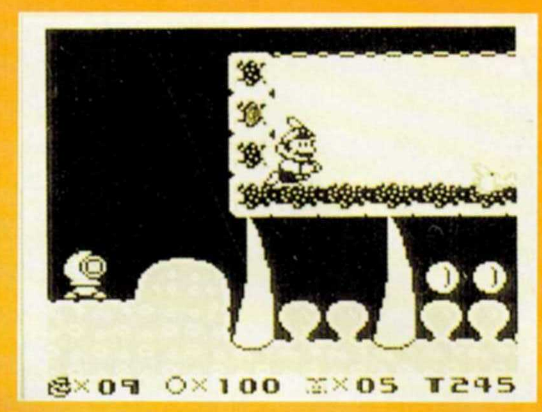


SUPER MARIO BROS. 3

4 BATTLETOADS
5 THE FLINTSTONES
6 T. M. N. T. III
7 NINJA GAIDEN III
8 BUCKY O´HARE
9 BATMAN RETURN OF THE JOKER
10 BART VS. THE WORLD

GAME BOY

UNO



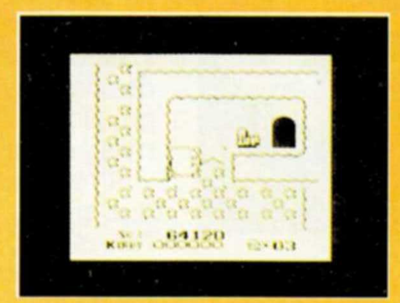
SUPER MARIO LAND 2

DOS



ADVENTURE ISLAND 2

TRES



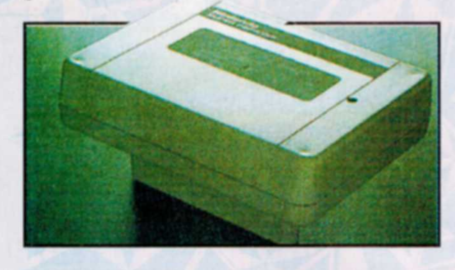
KIRBY´S DREAM LAND

4 LOONEY TUNES
5 TINY TOONS
6 LITTLE MERMAID
7 THE FLINTSTONES
8 THE EMPIRE STRIKES BACK
9 CRASH DUMMIES
10 ALIEN 3

La bola de cristal

MAS SOBRE EL CD-ROM

Hemos recibido cientos de cartas preguntando y pidiendo que hablemos más sobre el Adaptador CD-ROM de 32 bit; déjanos decirte que nosotros te iremos informando de cada noticia que nos enteremos, que aunque es poca por la gran reserva con que Nintendo informa, pero lo poco o mucho que te informemos, será lo que Nintendo realmente este haciendo ya que a nosotros no nos gusta inventar.



Lo último que ha dicho Nintendo es que el cartucho que se conectará al Super NES junto al CD-ROM cambiará su forma, y será ahora como una pequeña cajita; en este cartucho vendrá el ROM



del sistema, la foto que te presentamos es sólo una versión preliminar que ha mostrado Nintendo, y la versión final puede variar.

Cada vez más licenciatarios apoyan al sistema de 32 bit y aseguran que ellos harán juegos para este adaptador. Entre las compañías que manifiestan su apoyo a Nintendo aunque prácticamente todos están muy entusiasmados, podemos encontrar a Enix, Atlus, Sunsoft, Square, Konami, Kemco, Imaginer y Bandai; así que puedes estar seguro que cuando este increíble adaptador llegue, no faltará soporte de los licenciatarios. Seguiremos informando.

Otro DARIUS para SNES



Si tú tuviste tu SNES desde que salió o te gusta jugar los clásicos, seguramente recordarás un juego de Naves para SNES llamado Darius Twin; Taito, la marca que lo creó, se encuentra programando una nueva versión de este juego. Como siempre, los jefes, armas y enemigos serán mejorados y el reto que será más alto; así que si eres un fan de juegos de Naves, aquí tienes uno en cual fijar tu atención para aproximadamente mediados de año.

MUTANT FIGHTER



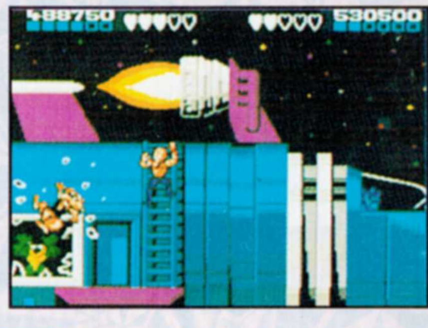
Para cualquier videojugador que también se dé sus vueltas por las arcadias, este título le parecerá conocido, ya que es un juego clásico de Data East.

Este es un juego tipo lucha libre; se desarrolla dentro de los diferentes Rings que existen, cada uno con diferentes monstruos para intentar obtener el título del rey de los Mutantes que se encuentra en manos de un poderoso Mago, se prevé que este juego sea programado con 12 megas de memoria y que esté listo para el tercer cuarto del 93.

BATTLETOADS Y DOUBLE DRAGON: THE ULTIMATE TEAM



¿Habías oído alguna vez de una combinación más explosiva? Las artes marciales y los Toads más radicales unen sus fuerzas para destruir los planes de Dark Queen del dominio de la Tierra, en



un super cartucho (sin exageración) para NES.

Sí quisiéramos compararte este cartucho o darte una idea más clara para que te imagines mejor cómo será este juego, te diremos que es casi como una secuela de Battletoads para NES por el tipo de acción rápida, variada y sólo para expertos, como lo fue el primero de la serie.

Algo que nos da mucho gusto



ESPADEA EN LA NOCHE.

Pero apunta cuidadosamente. O nunca verás la luz del día. Tú y tu Hechicero, Caballero y Ninja aliados deben encontrar las espadas mágicas y pasar a través de 50 pisos infestados de gryphons gigantes, hydras de 3 cabezas y dragones lanzafuego. Prueba que nada es más poderoso que tu espada. O Drockmar mantendrá la noche eternamente. La pelea de espadas de tu vida te espera en tu tienda hoy.



Cuando la serpiente emerge del viscoso fango, golpéala antes de que te golpee a ti.



Apunta tu espada hacia el cielo, o el Gryphon caerá sobre ti.



Golpea rápido, porque el Dragón Verde es más rápido que un rayo.



Licenciado por Nintendo® para jugarse en SUPER NINTENDO.

© 1992 CAPCOM USA, INC. Nintendo y Super Nintendo Entertainment System son marcas registradas de Nintendo of America, Inc.



acerca de este juego es que los programadores (RARE) no se durmieron en sus Laureles con el éxito de su primer juego de los Toads, ya que las innovaciones gráficas que nos asombraron en el primero, son mejoradas y demuestran lo que un gran equipo técnico y de diseño puede hacer. En este juego verás muchos fondos en 3D y efectos muy pocas veces vistos (o nunca) en el NES, todo esto aunado al gran carisma que tienen los Double Dragon y Battletoads hacen un juego que sin ningún temor a equivocarnos estamos seguros que te asombrará. Felicidades a RARE y Tradewest.



El '93, un Gran Año para **Capcom.** En este año veremos grandes títulos de Capcom para NES, SNES y GB, aquí te presentamos unos de ellos.



Vuelve toda la acción de Final Fight ahora con una buena noticia para los aficionados, esta vez serán 2 jugadores simultáneos los que pueden compartir la emoción y acción de este juego.

Cuando todos creían que la organización criminal Mad Gear había desaparecido, estaban en un error, ya que ellos tenían un plan más ambicioso que el anterior: La conquista del mundo, es así como 3 valientes peleadores deciden viajar a Hong Kong para destruir los planes de Mad Gear; los 3 personajes a escoger son:



MIKE HAGGAR
Altura: 2m. 2cm.
Peso: 121 kg.
Arte Marcial:
Lucha Libre

Mike Haggar una vez derrotó junto con Cody y Guy a la organización Mad Gear; al enterarse que la novia de su amigo Guy, Lena fue secuestrada por Mad Gear, decide lanzarse al rescate, Haggar es muy fuerte y puede enfrentarse a varios enemigos al mismo tiempo.







MAKI
Altura: 1 m. 62 cms.
Peso: 53 kg.
Artes Marciales:
Kendo, Judo y Karate

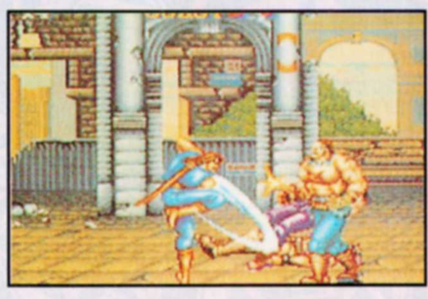
Maki es hija de Genryusai, quien es el maestro de Guy; Maki se encontraba investigando a Mad Gear cuando su hermana Lena (prometida de Guy) fue secuestrada, así que se une a Haggar y Carlos en su viaje a Hong Kong, ella es la más rápida y dice ser la mujer más fuerte del mundo (?)



CARLOS
Altura. 1m. 89 cm.
Peso: 65 kg.
Artes Marciales:
Experto en Kendo y Karate.

Carlos es hijo de Brasileños pero se fue a estudiar artes marciales con Genryusai, quien es maestro de Guy, realmente las razones de Carlos para enfrentarse a Mad Gear son desconocidas, pero parece tener un gran odio hacia ellos.





Este es un pequeño avance del que promete ser un gran juego; sigue atento a futuras ediciones de Club Nintendo para enterarte más.



MIGHTY FINAL FIGHT

También los jugadores de NES podrán emocionarse con Final Fight para NES. En esta versión podrás escoger a los 3 ya famosos personajes del primer juego para luchar contra Mad Gear:



HAGGAR

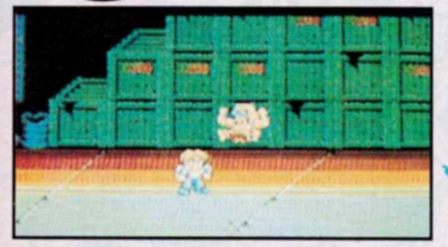


Experto es lucha libre y combate con ambas manos.



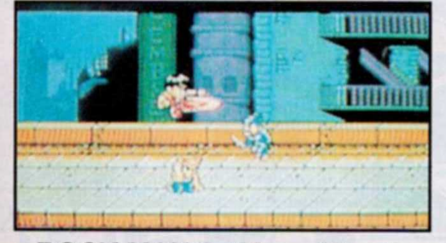
CODY

Maestro en el uso de cuchillos, el box es su arte marcial.



GUY

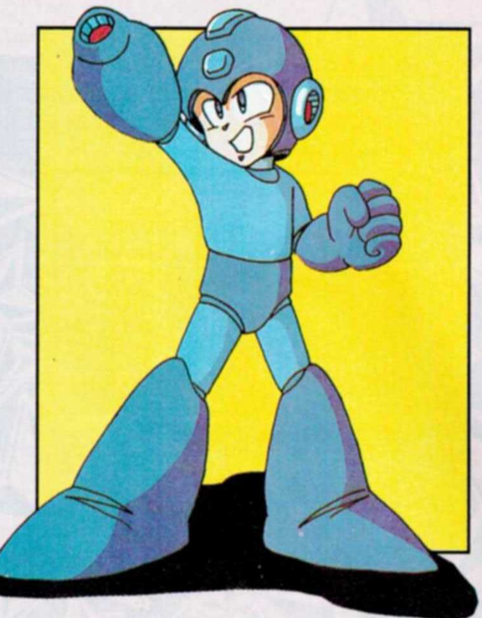
Un muy rápido ninja, sus movimientos son letales.



ROCK MAN 6= Mega Man 6

(Uno más para NES)

¿Recuerdas que mencionamos alguna vez que Capcom lanzó una convocatoria para que los jugadores mandaran sus modelos de Robots enemigos para Rock Man 5? Pues ellos acaban de lanzar la misma convocatoria para Rock Man 6 (uno más en la serie de NES, ya que Rock Man para SNES es otro proyecto). Este aviso hace que Mega Man sea uno de los héroes que más juegos



estelaizarían (Serían 6 de NES, uno de SNES y 3 de GB) Si tú quieres mandar tus diseños a Capcom de Japón te recomendamos que lo hagas lo más rápido posible, y que todas las especificaciones y nombres sean en inglés a la siguiente dirección.

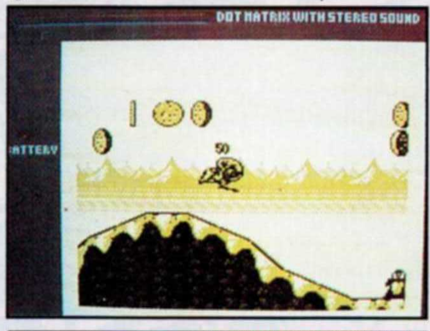
〒550 P.O. BOX OSAKA NISHI POST OFFICE

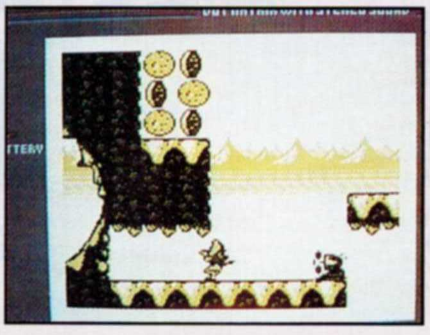
ATTN: ROCK MAN 6 OFFICE 2 (CAPCOM) JAPAN

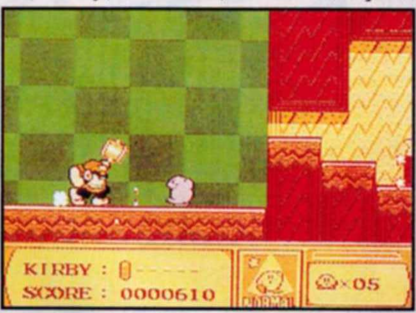
¡Ah! Nosotros sólo te pasamos toda la información al costo, no tenemos nada que ver con el concurso.

NOTICIAS RAPIDAS

Sunsoft ha decidido crear un juego basado en el famoso personaje **Speddy Gonzalez** para G.B., dentro de su línea de juegos de la Warner Bros. aquí nuestro amigo debe avanzar a lo largo del desierto en busca de queso para sus amigos, pero debe cuidarse de Silvestre, el famoso "Gatito gringo" quien se encargará de hacerle la vida imposible a Speddy, "Andale, Andale... ajúa".



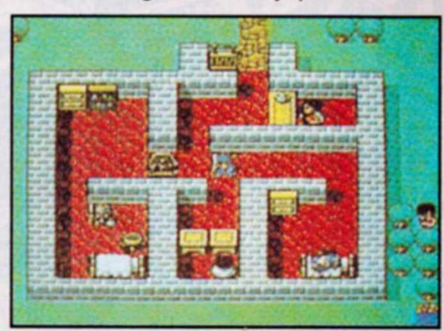




Kirby's próximamente hará su arribo al NES con **Kirby's Adventure**, si tú lo acompañaste en el G.B. sabes que éste es un juego muy divertido. Ahora Kirby no sólo tiene la habilidad de volar y su poder de "Aspiradora", pues también puede usar armas para atacar a sus enemigos, como espadas o martillo



Quizá esta noticia les parezca rara a algunos: Enix de Japón prepara una versión de Dragon Quest I y II para Super Famicom pero esto lo hacen porque muchos de los fans de la serie de **Dragon Quest** (Dragon Warrior) lo son desde el tercero de la serie en adelante... así se las gastan los japoneses.



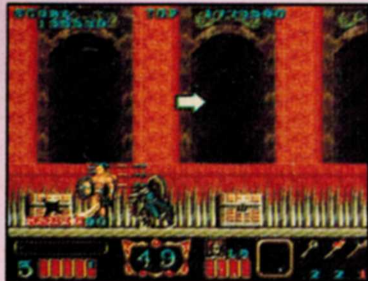
S·O·S DE ULTIMA HORA

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a: Pestalozzi # 838 Col. Del Valle C. P. 03100 México D. F.

MAGIC SWORD (SNES)

Al eliminar al enemigo del piso 49, espera a que aparezca la flecha que señala hacia la derecha, entonces ve todo hacia la izquierda (los picos no te dañarán) y golpea donde indica la foto, ahí aparecerá un cofre con un item que te dará 1,000,000 de puntos y hará que aparezcan 3 hadas en el siguiente nivel; además si golpeas a las hadas de cualquier piso te dejarán más comida.





Edgar Noyola R. "Perrín"

TINY TOON ADVENTURES (SNES) -Buster Busts Loose!-

Este truco sólo funciona en dificultad "EASY" Presiona L ó R y antes de corra presiona el control hacia atrás. Con esto eres invencible mientras no saltes.

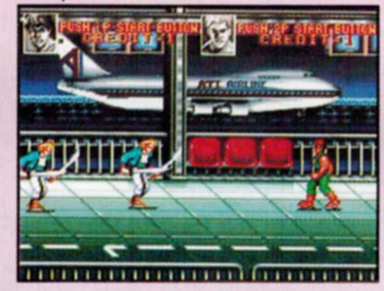




Colócate en el lugar que indica la foto para acumular estrellas, en poco menos de 4 minutos haces una vida sin moverte (Puedes apagar tu televisión y dejar que se acumulen más vidas) No importa si te pasas de 99 vidas te las acumula. *Axy*

SUPER DOUBLE DRAGON (SNES)

Tú le puedes sacar mucho provecho al último continue de Super Double Dragon; Cuando quede el último continue el jugador que acabe de ser eliminado debe esperarse a que eliminen a su compañero, así cuando aparezca la opción de continue los dos deben presionar Start al mismo tiempo; este truco sólo funciona con el último continue. El lector que nos envió este truco olvidó poner sus datos (ya ven que importante es que anoten su nombre).





RESET

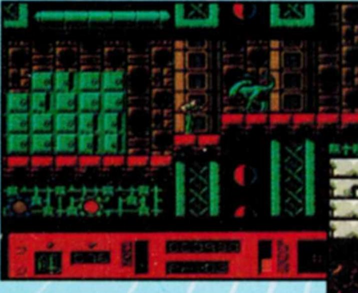
Nos llegaron tantas preguntas de Death Valley Rally que decidimos mejor preparar un Curso Nintensivo para el próximo número.



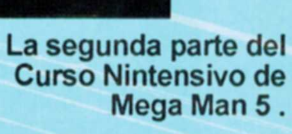
En el siguiente número de Club Nintendo:



La segunda parte del Curso Nintensivo de Mega Man 5 .



Además información de juegos como Alien III,





The incredible Crash Dummies



y Cybernator

¡SALVEMOS NUESTRO PLANETA!

¡UNETE A ECOLOGITO!



PARTICIPEMOS JUNTOS
EN EL COMBATE
CONTRA LA CONTAMINACION.

ECOLOGITO
es una revista coleccionable con caricaturas a todo color que te enseñan a cuidar y proteger el medio ambiente.

ADEMAS, EN CADA NUMERO VIVE UNA AVENTURA DE ECOLOGITO Y SUS AMIGOS.

pide...



UN NUEVO TITULO CADA CATORCE DIAS

SON 26 TITULOS COLECCIONABLES

DE VENTA EN PUESTOS DE PERIODICOS Y TIENDAS DE AUTOSERVICIO



archie cash

VIVE CON EL LAS MAS EMOCIONANTES AVENTURAS DE ACCION, INTRIGA Y ESPIONAJE.

INTREPIDO...

AVENTURERO...

AUDAZ...

¡BUSCALO EN TU PUESTO DE PERIODICOS Y EN AUTOSERVICIOS!



¡LAS MEJORES HISTORIETAS!